Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 63 - SETTEMBRE 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi, Julia Varela, Baldassarre Minopoli - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Esecuzioni Grafiche:
Marco Tamagnini
Hanno collaborato a questo numero:
Naomi Okita, Luca Raffaelli, Michele Romagnoli, Simona Stanzani, Davide Toffolo, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - via del Milliario 32, 40133 Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

E così è, anche se non vi pare! ***K***

APPUNTI & RIASSUNTI

CHANGING FO

Aoi e Chihaya sono due simpatiche studentesse, amiche per la pelle ma sempre in competizione. La loro passione è la lotta libera, e per questo hanno fondato all'interno della loro scuola il Circolo degli Amici del Catch, il cui presidente e uomo delle pulizie è il piccolo e timido Fo Hinata. Tutto fila liscio fino al giorno in cui la dispotica Takami Takachiho diventa presidentessa dell'associazione sudentesca (anche grazie alle pressioni del padre, ministro della pubblica istruzione), arrivando al liceo con l'intento di far chiudere tutti i circoli che non la aggradano... e quello di Aoi e Chihaya è uno di questi! In più, Takami scopre di avere un debole per Fo e decide di catturarlo per tenerlo sempre con sé, anche se l'impresa risulta titanica: il piccoletto ha la possibilità di trasformarsi radicalmente inghiottendo alcune gocce del sangue di Aoi e Chihaya diventando una vera belva... o un genio in miniatura!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata; Skuld, la minore, è un genio della meccanica. Dopo qualche incomprensione familiare (Urd cerca di fare di tutto per coadiuvare lo spirito di coppia fra la sorella e lo studente, mentre Skuld le studia tutte per tenerli separati), la pace sembra tornare nel vecchio tempio buddista adibito a casa. Ma Keiichi soffre per via di un inconfessabile desiderio e così... telefona di nuovo per errore a un'agenzia divina! Ne consegue che Peitho, dea rivale di Belldandy, raggiunge il già movimentato quartetto e si mette all'opera per far confessare a Keiichi il suo desiderio: fino a quel momento, infatti, non le sarà possibile tornare nella sua dimensione!

CALM BREAKER

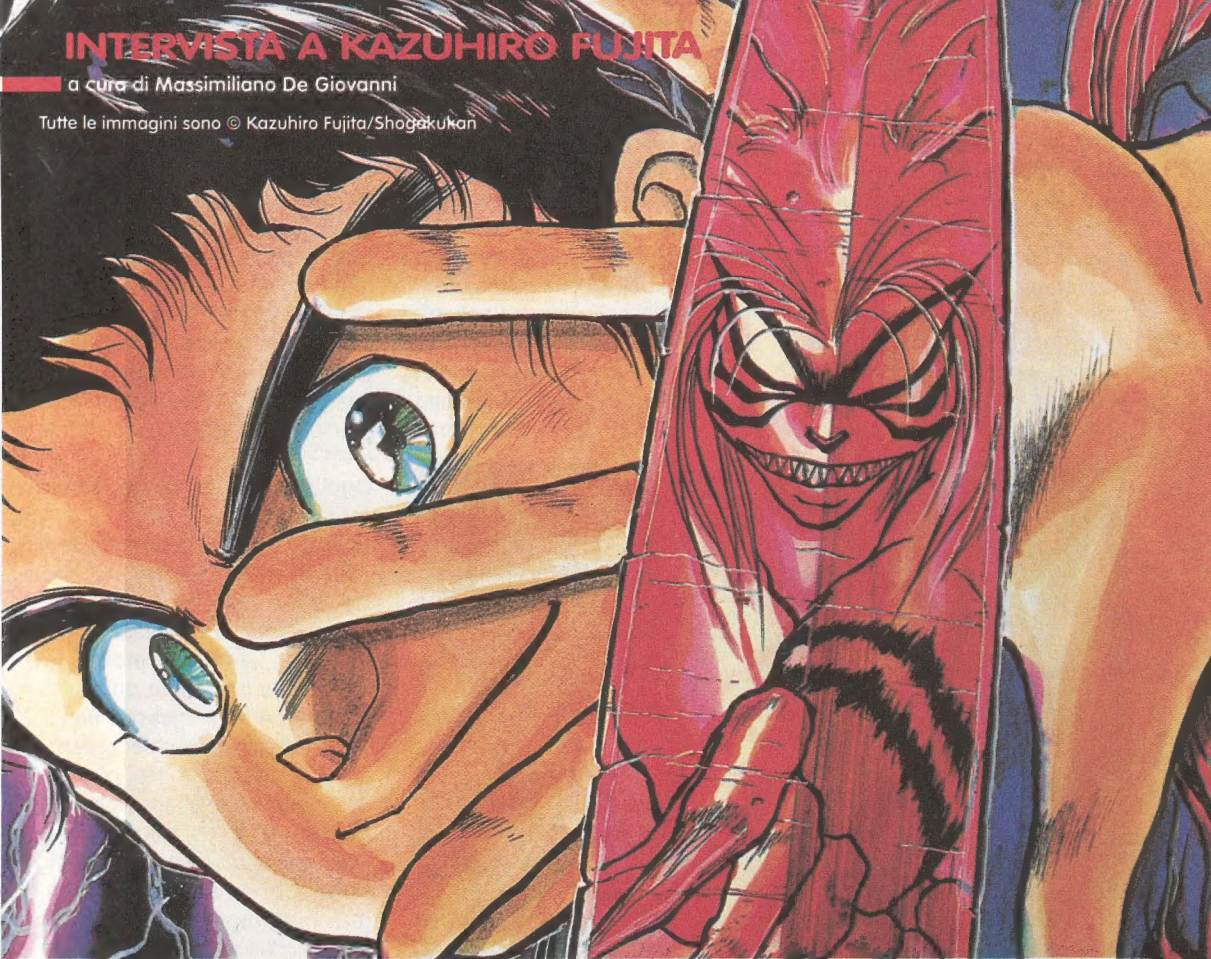
Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

...E IL MESE PROSSIMO...

Preparatevi alla vera apocalisse finale dei manga! Ce l'abbiamo fatta! Arriva in Italia il *Dai Gassaku*, ovvero **La Grande Sfida**, un mega-manga a cui partecipano TUTTI i personaggi che avete finora incontrato su **Kappa Magazine**, parte di quelli che hanno occupato **Storie di Kappa** e molti altri che conoscerete! Siateci anche voi!

USHIO E TORA

INTERVISTA A KAZUHIRO FUJITA

a cura di Massimiliano De Giovanni

Dopo anni di successi, Kazuhiro Fujita ha scritto la parola fine alla saga di Ushio e Tora**, che le Edizioni Star Comics hanno il privilegio di pubblicare in Italia sul mensile** Techno**. Quella che segue è la prima intervista rilasciata dall'autore una volta conclusa la serie che lo ha portato a essere uno degli artisti giapponesi più amati dal pubblico internazionale di manga fan. Nelle risposte che seguono Fujita parla con grande spontaneità del suo modo di intendere il fumetto, facendo non pochi riferimenti a episodi che leggeremo nel nostro paese solo il prossimo anno: a voi scegliere se tuffarvi immediatamente nella lettura o conservare questo numero di** Kappa **per il futuro, così da non rovinarvi la sorpresa...**

Trentatre volumetti, una serie di OAV animati, un successo costante durato ben sette anni... il bilancio di Ushio e Tora **è davvero positivo, cosa ne pensa?**

Nonostante il successo che il mio manga ha riscosso in Giappone, sono convinto di non essere un eccellente disegnatore. Per realizzare le mie tavole a fumetti devo infatti concentrarmi davvero

molto, e per coprire i difetti più evidenti ho imparato ad aumentare il numero di vignette e di linee cinetiche. Quando devo colorare un'illustrazione per le copertine o i poster, poi, penso sempre a come migliorare il disegno: una volta inchiostrato mi accorgo normalmente di qualche errore, e spesso non mi soddisfa neppure la colorazione, così ripasso la tinta dove ho appena colorato...

Se guardiamo le suggestive copertine di Ushio e Tora**, però, il suo timore ci appare assolutamente ingiustificato...**
Ho disegnato per così tanti anni le avventure di **Ushio e Tora** che potrei raffigurare i due personaggi in qualsiasi posizione, anche a occhi chiusi. Il fatto che Tora sia arancione brillante, poi, mi permette di colorare Ushio in qualunque modo io voglia. Ho firmato trentatre illustrazioni a colori solo per le copertine del manga, e ho sempre cercato di variarle sia nella composizione, sia nei colori: a me piace soprattutto quella utilizzata per il ventisettesimo volume (potete ammirarla in basso). Per disegnare una copertina del manga impiego più o meno otto ore, ma quando devo rappresentare i personaggi comprimari mi occorre molto più tempo...

Quali sono i suoi riferimenti nel panorama fumettistico giapponese?
Per quanto riguarda i miei gusti personali non nascondo la mia stima nei confronti di Daigoro Moroboshi, di cui apprezzo soprattutto i disegni. Non mi ispiro a nessun manga in particolare, ma ho analizzato a lungo **Devilman** per capire cosa attiri esattamente i lettori nell'opera di Go Nagai. Credo che l'autore sia riuscito a esprimere nei disegni l'anima ossessionata del protagonista. Anch'io disegno con grande trasporto, e quando Ushio urla «maledizione!», il mio stato d'animo corrisponde esattamente al suo. Non so quanto la stampa possa esprimere il sentimento di un autore, ma spero di trasmettere ai miei lettori tutto ciò che provo.

Qual è il segreto per un manga di successo?
Quando si disegna un fumetto è fondamentale divertirsi, ma questo non è comunque sufficiente per arrivare al successo: per il pubblico, infatti, è molto più importante una storia appassionante o un buon intreccio narrativo piuttosto che un'eccellente tecnica di disegno. Nel panorama mondiale ci sono migliaia di fumetti, alcuni dei quali davvero bellissimi, ma come ho già detto la tecnica non è tutto: ovviamente è meglio se i disegni sono belli, ma il soggetto e la sceneggiatura sono molto più importanti!

E il segreto del successo di Ushio e Tora**, invece?**
Per mantenere viva l'emozione tra i lettori, anticipo velatamente gli sviluppi della storia e scrivo i dialoghi adattandoli scena per scena: se la storia presenta il giusto mordente, i lettori si emozionano anche se i disegni non sono bellissimi! E' fondamentale

che i personaggi abbiano inoltre la giusta espressione in ogni scena, e questo compito è davvero importante per un disegnatore. Non sono ancora soddisfatto dei miei disegni, ma il mio impegno nel migliorare lo stile è costante. Vorrei ricordare a chi sta studiando per diventare un autore professionista che ogni disegno e ogni espressione devono essere finalizzati al tipo di storia che si vuole raccontare.

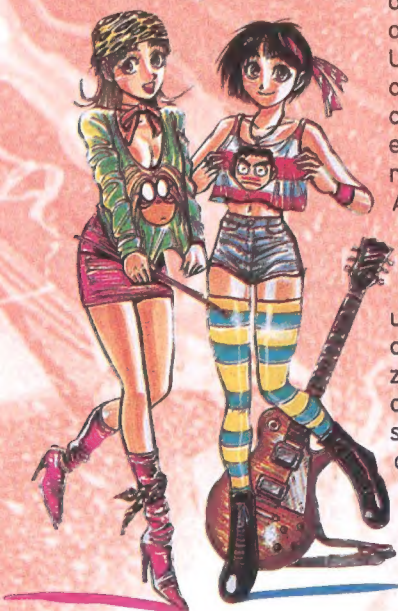
A proposito della storia, ci può raccontare quali elementi ha prediletto in Ushio e Tora?

In **Ushio e Tora** ci sono essenzialmente due tipi di storie: alla base del manga troviamo la battaglia disperata di un iniziato, ma all'interno della saga non mancano avventure autoconclusive che danno un po' di respiro al lettore.

Per quanto riguarda la storia di base, parto sempre da un'idea generale che sviluppo man mano che procedo con i disegni, mentre gli episodi collaterali nascono per la maggior parte dalla mia rabbia nei confronti della società. Ciò che più mi stimola è comunque la visione dei film meno riusciti della storia del cinema: penso al perché il regista sia riuscito a ottenere un prodotto tanto modesto nonostante i mezzi impiegati e a cosa avrebbe migliorato la qualità della pellicola. Si dice che in questi anni la sopravvivenza dei fumetti sia sempre più a rischio per via dei cartoni animati e dei videogiochi, ma se tutti si impegnassero a produrre belle storie e non solo titoli da cassetta, la situazione potrebbe cambiare. Sono molto critico nei confronti di tutto ciò che leggo o guardo: la storia della **Donna delle nevi** (favola nipponica usata spesso nei fumetti), per esempio, si conclude quasi sempre in maniera drammatica, mentre io penso che potrebbe avere un finale positivo. Da questa riflessione è nata una delle saghe di **Ushio e Tora** (**Techno** nn. 40 e 41).

Kuin, invece, nasce dalla visione di **Terminator 2**. Le macchine non hanno sentimenti e seguono solo gli ordini che vengono loro impartiti: ciò che entusiasma il pubblico è il fatto che, ubbidendo ciecamente, si immolano per il bene altrui. A me non piace che una macchina dimostri sentimenti, e così ho voluto dare una mia versione dei fatti...

In senso orario posano sulla spiaggia Tora, Mayuko, Reika, Saya, Shigure, Katayama, Kagami, Asako, Yu e Kagari. In primo piano i piedi di Ushio, sommerso sotto la sabbia!

Come nasce una saga di Ushio e Tora**?**
Quando creo un fumetto, amo far dire o far fare ai personaggi tutto ciò che mi passa per la mente. Per fare questo parto sempre dal momento chiave che voglio rappresentare, sviluppandolo naturalmente in un contesto appropriato. La scena in cui Ushio confessa i suoi sentimenti ad Asako attraverso i finestrini del sottomarino, per esempio, è esplicativa del mio modo di sceneggiare. Volevo che Ushio e Asako si dicessero addio attraverso una piccola finestra, senza potersi però sentire. Ho pensato quindi al finestrino di un sottomarino, ma poi ho dovuto giustificare la presenza di Ushio nelle profondità marine! La scena è stata plausibile grazie a Sumako, e così è nata la storia...

In Ushio e Tora **assistiamo a battaglie spietate, e alcuni eroi soccombono alla forza dei demoni: è importante creare continuamente nuovi colpi di scena?**
Non ho mai pensato di far morire i personaggi per cercare di commuovere i lettori, perciò mi assumo interamente la responsabilità per la morte di Hyo, di Nagare... e in un certo senso di Tora.
Amo la lotta e considero fondamentale che i personaggi si colpiscano a vicenda, dal momento che nessun eroe è mai invincibile. Non mi interessa comunque l'esaltazione della violenza: non è importante che i personaggi combattano e muoiano, ma è interessante capire come mai questi si trovino in una certa situazione, perché siano costretti a combattere a costo della propria vita. Questo genere di storie non ha molto in comune con i tradizionali 'shonen manga' (fumetti per ragazzi), ma credo che sia giusto disegnare storie oscure e tenebrose, e non solo avventure solari. Ho creato **Ushio e Tora** pensando proprio all'equilibrio del contrasto: se non avessi disegnato la parte luminosa, non sarei mai riuscito a disegnare quella oscura... E' un po' come la Luna che non riesce a splendere senza il Sole: Ushio è il Sole che fa brillare la Luna, incarnata da Tora. E poi ci sono natural-

mente gli altri personaggi che hanno portato a termine il loro compito sotto i raggi del Sole... Il Sole rappresenta anche l'origine della vita: ha raggi luminosi e abbaglianti, ma il suo calore brucia chiunque osi sfidarlo avvicinandosi troppo. La Luna, invece, si illumina riflettendo i raggi del Sole ed è molto misteriosa, ma ha un'immagine estremamente tenera e dolce. La storia di **Ushio e Tora** si basa essenzialmente sul Sole, ma se non ci fosse stata la Luna sarebbe diventata monotona.

Anche l'allegria che dimostra Ushio in ogni situazione lo accomuna al Sole...
Ricevo molte lettere dai fan, e tutti amano Ushio per via della sua allegria. In apparenza Ushio è un burlone, ma in realtà ha un carattere assai più complesso: ha perso la madre quando era ancora piccolo, e ha vissuto in maniera tormentata finché non ha incontrato il padre di Asako. Vorrei che i lettori capissero che dietro la sua allegria si nasconde un passato triste, che Ushio ha superato brillantemente. Ushio ha sempre combattuto per arrivare a fare il grande passo che vedrete nell'ultimo capitolo. Lui è il Sole perché è forte, pieno di volontà, e non si è mai lasciato andare nonostante tutte le battaglie e le dure esperienze passate.

E gli altri protagonisti di Ushio e Tora**?**
Ricevendo i raggi del Sole, Tora e gli altri personaggi si sono illuminati a loro volta sempre di più. Inizialmente erano spicchi di Luna, ma da quando hanno incontrato Ushio tutto è cambiato attorno a loro: sono diventati Lune piene e alla fine sono stati in grado di brillare da soli, non appena hanno capito l'importanza del loro ruolo e del loro compito. Nagare si è consumato completamente entrando in

concorrenza con il Sole, ma anche se tutti lo considerano uno stupido, io l'ho trovato comunque affascinante. Ho amato molto questo personaggio e sono felice di aver rappresentato un modo di vivere come il suo.

Quali sono le sue considerazioni sulla serie ora che è finita?

Inizialmente non pensavo che **Ushio e Tora** sarebbe stata la storia della Luna e del Sole, ma durante la lavorazione mi è venuta in mente questa teoria, e giunto alla conclusione del manga me ne sono reso conto completamente. La Luna e il Sole sono spesso protagonisti anche dal punto di vista dei disegni: di solito nei manga di fantasmi le battaglie si combattono di notte, ma in **Ushio e Tora** ho preferito che gli scontri avvenissero sotto il Sole.

Con **Ushio e Tora** sono riuscito a esprimere davvero tutto ciò che volevo, e spero che anche la mia prossima opera abbia la forza di questo manga.

CAST

USHIO AOTSUKI: Impugnata la lancia della bestia e liberato il demone Tora, lotta contro i mostri che infestano le terre giapponesi. E' alla ricerca della madre creduta morta.

TORA: Demone dalle sembianze di tigre, viene liberato da Ushio dopo secoli di prigionia. Seguirà suo malgrado il suo salvatore, complice un'inconfessabile amicizia che lo lega a Ushio.

SHIGURE AOTSUKI: Padre di Ushio, fronteggia il male armonizzando corpo e anima. E' un potentissimo monaco buddista.

ASAKO NAKAMURA: E' l'allegra compagna di classe di Ushio. Segretamente innamorata dell'amico, lo tratta un po' male, ma è sempre pronta a correre in suo aiuto.

MAYUKO INOUE: Dolce e sorridente, è un'amica di Asako e Ushio. Non sospetta minimamente della ferocia di Tora, intenzionato a mangiarsela.

REIKO HAJU: Ragazza con istinti suicidi, è stata liberata da Ushio dal morboso affetto del demone suo ex-padre.

HYO: Spietato mago-killer a caccia di mostri, è uscito dalle tenebre per battersi in difesa di donne e bambini. Ha perso la moglie e la figlia per via della crudeltà di un demone dalle sembianze di tigre.

LE BESTIE DEL VENTO: Raishin, Kagari e Juro difendono il proprio territorio dagli esseri umani. Spietato assassino, Juro si suicida dopo aver ammesso i propri errori.

SAYA TAKATORI: La bella e sfortunata ragazza di Toono è in comunicazione permanente con la dimensione dei mostri. Ha il compito di venerare il dio della casa, incarnato in un corpo di bambino.

KAGAMI & KATAYAMA: Studenti a caccia di avventure, sono stati prescelti perché divengano i nuovi dei del lago.

HINOWA SEKIMORI: Tenace candidata alla lancia della bestia, si pone in antagonismo con Ushio.

NAGARE AKIBA: Fortissimo monaco buddista, lotta con fierezza senza mai perdere il suo sangue freddo. Aspira alla lancia della bestia.

IZUNA: Grazioso mostriciattolo esperto dei meandri del corpo umano. Iperveloce ma dal cuore caldo, si è sacrificato per salvare Ushio.

SATORU MORITSUNA: Candidato alla lancia della bestia, viene impossessato dai demoni al servizio della Maschera Bianca.

JUN MORITSUNA: Energica e impulsiva, incolpa Ushio per quanto è accaduto al fratello Satoru.

LA MASCHERA BIANCA: Il grande mostro sospeso tra Yin e Yang grava su Ushio e Tora come un macigno.

JEMEI: La prima dei tre supervisori è una donna piena di mistero. Aiuterà Ushio nella lotta contro i demoni.

KYORA: Monaco scomunicato dall'incredibile potere, è il fratello del monaco superiore della confessione Kouhamei.

NAKAYOSHI ANIME ALBUM BISHOJO SENSHI SAILORMOON

Illustrazioni, Giappone, 1990

© 1994 Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei/TV Asahi

Kodansha, 136 pgs, ¥ 1.200

In Giappone, tutte le serie di grande successo si meritano un *art book* a loro dedicato. Per quanto possa essere lunga una serie, di norma è sufficiente un solo albo per raccogliere le migliori illustrazioni, i fotogrammi più salienti e le curiosità sullo staff che ha preso parte ai lavori, ma quando si parla di **Sailor Moon** questa legge non vale, e forse è giusto che sia così. Nel corso delle cinque serie che compongono l'interminabile saga delle guerriere vestite alla marinaretta, si alternano un infinito numero di personaggi, sia amici, sia nemici, e altrettanti oggetti 'magici' al servizio della detentrice del Cristallo d'Argento: l'*art book* di **Sailor Moon** è da considerare per questo una vera e propria enciclopedia, una raccolta di informazioni sul più importante fenomeno di costume del Giappone degli anni Novanta (lo sapete che ai piedi della famosa torre di Tokyo, la nostra eroina dà il benvenuto ai visitatori da un enorme cartellone pubblicitario?). La prima serie animata viene presa in esame in due volumi, la seconda e i film si accontentano di un libro a testa, mentre la terza è ricordata in due nuovi volumi, il secondo dei quali è da poco uscito in Giappone. Una collezione imperdibile per ogni Sailor fan, nella speranza che escano un giorno anche gli *art book* dedicati alle ultime due serie animate. **BR**

STEREOTYPE

Sigle cartoni TV, Italia, 1997

© Kappa/Blue Bird

Kappa Edizioni, 12 tracce, lire 30.000

Una cosa è certa: non le avevate mai sentite così. Stiamo parlando delle sigle italiane di alcuni fra i cartoni animati giapponesi più celebri, trasformate in questo CD in vere e proprie hit da superclassifica, grazie anche alle numerose partecipazioni amichevoli di vere e proprie star. L'operazione in sé è una sorta di rivincita su tutti coloro che hanno sempre preso in giro gli anime-fan per i loro gusti musicali, ed è la dimostrazione che, se un brano contiene una buona melodia di base, può essere valido anche 'trasformato' in altri generi. E di generi ce ne sono veramente tanti! Qualche esempio? **Daitarn III** si è tramutato in un indiavolato *heavy metal*, **Pollon** in un simpatico rap (*Rappollon*), **Mazinga Z** è diventato un flamenco da 'viva la revolucion' cantato nientemeno che in spagnolo (*El Mazingo*) e **Judo Boy** sembra uscito direttamente da un concerto dei Blues Brothers e Aretha Franklin grazie all'irresistibile rithm'n'blues. Ma non è ancora finita. **Candy Candy** è diventato un brano romantico e intenso a metà strada fra Brian Adams, Elthon John e Joe Cocker (*My sweet Candy*); **Yattaman** è un country scatenato fra cowboy e pollame ruspante; **Shooting Star** (la prima sigla finale di **Goldrake**) è ora ballabile anche in una discoteca *techno*; **Ken il guerriero** vi terrorizzerà a morte con la cupa e apocalittica *Hokuto Version* da *techno trash-metal*; **Planet O** (la prima sigla di **Lupin III**) vi stuzzicherà grazie al ritmo *tribal-alien*; per concludere, potrete divertirvi con **Daltanious**, nella versione 'stornelli romani' da osteria (*Dartagnuse*). Partecipazioni celebri costellano l'intero album, fra cui la mitica attrice sexy Selen, e cameo musical-vocali provenienti da gruppi come i Dillo Forte, gli Egypt [illegible] Naturalmente c'è anche la sigletta finto-robot-serial-anni-Ottanta **Ongaku no Majin Stereotype**, il cui testo in puro giapponese è in attesa di essere tradotto dai campioni dell'*Otakuiz* mensile del Kappa... **K**

RG VEDA ILLUSTRATIONS

Illustrazioni, Giappone, 1990

© 1991 CLAMP/Akita Shoten

Akita Shoten, ¥ 3.200

In uno splendido cofanetto completamente illustrato sono racchiusi due preziosissimi libri (**Hitenmuma in RG Veda** Parte I di 72 pagine e **Hitenmuma in RG Veda** Parte II di 52 pagine), frutto della collaborazione di un gruppo di ragazze ormai note come CLAMP. La confezione è ricchissima, ma anche i volumi contenuti al suo interno non sono da meno: il primo libro, con rilegatura cartonata, è completamente ricoperto da un velo dorato, e la sovraccopertina in carta da lucido semi-trasparente riporta ancora una volta in caratteri d'oro il titolo dell'opera e il nome della autrici. L'interno è completamente a colori, fatta eccezione per sei pagine, e raccoglie le più belle illustrazioni di **RG Veda** mai realizzate. Addirittura le poche pagine in bianco e nero sono talmente ricche di sfumature a retino da apparire paradossalmente coloratissime! Il secondo libro, apparentemente più povero, è invece rilegato in brossura ed è completamente in bianco e nero (anche qui, però, l'oro in copertina ne arricchisce il valore). Questo volume è comunque fondamentale per chi è interessato alla storia e ha trovato difficoltà nel ricostruire l'intricato albero genealogico, nonché a definire l'intreccio tra i vari personaggi. All'interno dell'albo c'è anche un breve fumetto disegnato da Mokona Apapa e sceneggiato da Nanase Ohkawa, le due leader ufficialmente riconosciute del gruppo più attivo del panorama giapponese (con la complicità di Satsugi Igarashi e Mick Nekoi riescono infatti a produrre ben duecento tavole al mese!). Che dire di più? Il cofanetto è ancora disponibile: se non l'avete ancora, fareste bene a procurarvelo! **BR**

THE ART OF NAUSICAÄ

Illustrazioni, Giappone, 1990
© 1984 Nibariki/Tokuma Shoten/Hakuhodo/Toei
Animedia, 192 pgs, ¥ 2.580

Recentemente ristampato, e quindi tuttora disponibile, questo è un volume che non deve assolutamente mancare nella libreria di qualsiasi appassionato di fumetto e animazione nipponica. In un'elegante confezione è raccolto tutto lo scibile sullo splendido film di Hayao Miyazaki: ci sono gli studi dei personaggi, i ricchissimi sfondi, veri e propri quadri, i fotogrammi tratti dall'animazione, le illustrazioni e per finire il mechanic design. Non manca neppure il commento dello straordinario regista, che spiega ai lettori come ha realizzato tecnicamente le scene più belle e indimenticabili. La qualità della stampa è più che ottima, così come quella della carta, rigorosamente patinata. Della stessa collana fanno inoltre parte gli altrettanto imperdibili **The art of Laputa**, **The art of Kiki** e **The art of Totoro**, tutti film firmati dal maestro Hayao Miyazaki. **BR**

TOP TEN STAR COMICS manga Maggio 1997

1 • Dragon Ball 51 e 52 — stabile
2 • Neverland (Ranma 1/2) 56 e 57 — stabile
3 • StoriediKappa (Rumic World) 31 — in salita
4 • Ken il guerriero 5 — in discesa
5 • Young (Lamù) 36 — stabile
6 • Mitico (Dr. Slump) 36 — in salita
7 • Sailor Moon 24 — in discesa
8 • Kappa Magazine 59 — stabile
9 • Game Over 1 — in salita
10 • Techno (Ushio e Tora) 37 — stabile
11 • Starlight (City Hunter) 56 — in discesa

↑ in salita → stabile ↓ in discesa

de press

de press

di Luca Raffaelli

Questa ve la devo raccontare. Anche se non è tratta da articoli di giornale e anche se non riguarda in maniera stretta manga o anime. E' una cosa sentita alla radio, nel corso di un Giornale Radio regionale dell'Umbria. Riguarda i ragazzini che giocano a pallone. Un giornalista intervistava infatti uno dei maestri di calcio, di quelli che insegnano a giocare ai cosiddetti pulcini. A un certo punto gli chiedeva se non fosse pericoloso instillare nei più piccoli quell'antagonismo, a volte feroce, che il mondo del pallone porta con sé. «Non si rischia di far crescere dei piccoli che vogliono assolutamente vincere invece che giocare?», chiedeva il giornalista con una certa ingenuità e con l'evidente (forse inconscia) superiorità che spesso gli adulti mostrano nei confronti di chi, come si dice a Roma, ha ancora da magna' pagnotte, cioè a dire, deve ancora crescere. Macché, gli ha risposto l'istruttore, il problema non è affatto dei piccoli. Quelli ridono, giocano, si divertono. Anzi, riderebbero, giocherebbero, si divertirebbero; il problema è invece dei grandi: sono loro a spingerli, a forzarli a diventare bravissimi, più bravi dei loro compagni, più bravi dei figli dei vicini. Sono loro a fargli vivere quel gioco in maniera ansiosa, rispondeva l'istruttore: tanto che alcuni ragazzi, seppur bravi, smettono pur di non sentire il peso di una soffocante angoscia. Alcuni, raccontava l'onestuomo, tanto non ne potevano più delle pressioni genitoriali da esplodere in vere e proprie crisi. Ne aveva visti un paio vomitare oltre la linea del fallo laterale, addirittura. Che c'entra tutto ciò con **De Press**? C'entra, c'entra. Prendiamo per esempio quanto ha scritto Maria Rita Parsi su "TV Sorrisi e Canzoni" a proposito di **Una porta socchiusa ai confini del sole**. Ecco: «[...] è un cartone animato tutto intriso di guerrieri valori maschili che ripropone, mescolando citazioni su antichi miti e conigli da *Alice nel Paese delle Meraviglie*, la necessità di farsi coraggiose e forti, di crescere combattendo contro i poteri del male, distruggendo le ombre e i mostri che abitano l'inconscio di ciascuno di noi, utilizzando le «armi» della concentrazione e del coraggio, purtroppo simbolicamente rappresentate da armi vere e proprie: archi, spade, cannoni e via battagliando. Quale futuro aspetta queste eroine dell'abnegazione e del coraggio sospese tra antiche credenze da mondo degli spiriti e tecnologia? Forse la vittoria di crescere. Ma a quando le comiche?» Le comiche sono previste dai palinsesti televisivi, non è necessario chiederle in rappresentanza di un mondo migliore. E d'altra parte non sarebbe migliore un mondo che invece di tenere conto «delle ombre e dei mostri che abitano in ciascuno di noi» facesse finta di nulla. Certo, la risata liberatoria fa bene, e Stanlio e Ollio pure. Come fanno bene le carote: eppure guai a nutrirsi solo di quelle; l'eccesso di vitamina E potrebbe essere dannosissimo. Ma non divaghiamo e andiamo a prendere quanto dice Marina ad Ascotte in una puntata di **Una porta socchiusa ai confini del sole** dopo un lungo combattimento con lei. Dice Marina: «Bisogna prendersi cura degli amici. Noi tre, per esempio, non ci conosciamo da tanto, però siamo diventate grandi amiche e sappiamo di poter contare l'una sull'altra. Quando sono con loro, anche nei momenti di pericolo, mi sento tranquilla, perché mi infondono coraggio. Prima di prendere una decisione che coinvolga i tuoi amici, dovresti pensare alla loro incolumità». Dopodiché, Marina chiede allo stesso Ascotte di diventare loro amico. Quindi: ancora una volta la finalità delle azioni compiute dai personaggi delle serie giapponesi non è la guerra fine a se stessa, l'esaltazione della lotta che tante volte abbiamo visto nei film americani o che si rileva spesso nei libri di storia, dove vengono esaltati tiranni crudeli e carnefici guerrafondai. Poi: la vittoria di crescere. Strana espressione, questa della Parsi. Interessante, però. E' infatti il nostro mondo a rifiutare l'inesperienza, l'improduttività della giovinezza. A non nutrirsi della sua capacità di fare da specchio a tutte le inadeguatezze degli adulti. E' vero, perciò, che spesso crescere per i giovanissimi rappresenta una vittoria, e che più lo si fa in fretta e meno si vive l'angoscia di essere fuori posto in un mondo di adulti che accetta solo se stesso. Meglio diventare grandi e giocare a pallone solo per gioco, piuttosto che dover avere l'ansia di vincere, l'ansia di crescere. Quell'ansia giovanile che i cartoni giapponesi capiscono assai meglio di quanto non riescano a fare gli adulti, Parsi compresa. De Press.

ANIMALI

Soap Opera, Italia, 1997
© Mattioli/Toffolo/Kappa Srl
Kappa, 72 pgs, lire 12.000

Finalmente raccolto in un prestigioso volume (arricchito da un inedito epilogo e

da un meraviglioso apparato fotografico), è in uscita **Animali**, del duo Giovanni Mattioli e Davide Toffolo. Prima parte della trilogia sui sentimenti che ha in *Piera degli spiriti* il suo capitolo centrale, il romanzo a fumetti racconta di amori adolescenziali attraverso storie di vita quotidiana, dando ampio respiro alle diversità (Davide non accetta l'omosessualità del fratello) e agli scontri generazionali (i suoi genitori non vedono di buon occhio la sua relazione con Rossella). **Animali** non cade nella trappola dell'indagine giovanilistica da rotocalco televisivo: i protagonisti sono veri, non ammiccano al lettore e si raccontano attraverso una storia appassionante. E lo fanno nonostante siano animali antropomorfi. Nonostante la bidimensionalità della carta stampata. **MDG**

agosto 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 62

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **ASSEMBLER OX**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **CALM BREAKER**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:
___ **TAKEUCHI VS ASAMIYA**
___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
___ **EDITORIALE**

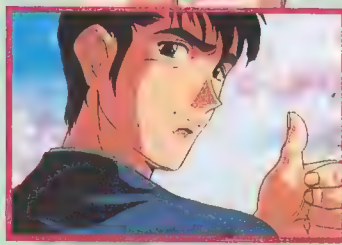
Un voto (da 1 a 10) per la copertina:
___ **OH, MIA DEA!**

Cos'hai preferito in questo numero?
___

Cosa ti ha interessato di meno?
___

RUBRIKAPPA

SAKURA TSUSHIN © U-Jin - Shogakukan - Kitty Film - Victor Entertainment

Arieccovi lì! Avete riniziato ad andare a scuola e lavorare, vero? Siete tristi e depressi? Allora ci penso io a ritirarvi su con qualche notiziola 'a recupero' ma da leccarsi i padiglioni auricolari fino alle trombe di Eustachio! 'A Eusta'! E piantala de sona' 'ste trombe! Anche perché di confusione ce n'è già abbastanza grazie agli **Animetal**, tre bestiacce nere, nipponike e borkiate che cantano in versione metallara le sigle più celebri dei kartoni nipponici per la Sony Record. L'operazione non è estranea ai quattro Kappagaùrri redazionali, che proprio in questo periodo stanno uscendo con il CD musikoso **Stereotype**, corrispettivo italiko del sopraccitato, ma con una marcia in più! Ogni sigla è stata realizzata con uno stile diverso, dal metal al rap, dal trash-underground al melodico, dalla techno al rith'm'blues, dal robo-nipponico al rivoluzionario ispaniko e chi più ne ha, più ne metta. E devo dire che - a parte la demenza insita nell'album in questione - il livello musicale è davvero professionale! Ma come si fa, dico io?! Le contaminazioni italo-nipponiche aumentano sempre più! Guardate quel pizzaiolo di Masatsugu Iwase, per esempio: non ha fatto in tempo a rimettere piede in Giappone dopo la sua escursione in Italia, che si è già messo all'opera! E infatti sul numero agostizio della rivista "Afternoon" è uscito il primo episodio di una saga di **Calm Breaker** che sarà interamente ambientata nel nostro paese di pizza, canzoni e amor. Restiamo in attesa, dato che lo vedremo fra un annetto circa su **Kappa Magazine**, e passiamo alle gniùs di questo mese... Ci ritroviamo di fronte alla solita penuria estiva, ma qualcosetta di buono si può ancora recuperare. Per esempio, è possibile rastrellare la scansia erotica della videoteca (nipponica) e trovare l'interessoide **Sakura Tsushin** (Ciliegio News), un OAV in sei parti contenente due episodi in ogni videocassetta, diretto da un Kunitoshi Okajima che ha dovuto destreggiarsi fra il soggetto originale di quello sozzone di U-Jin e la sceneggiatura di Kenji Terada (sì, proprio il co-autore del romanzo di **Orange Road**). Come in tutte le storie di U-Jin, abbiamo modo di immergerci in quella che - tutto sommato - è la parte più squallida del mondo del sesso in Giappone. Il protagonista è il diciottenne Toma Inaba, impegnato come molti altri della sua età a preparare gli esami d'ingresso all'università, ma la sua concentrazione viene spezzata nel momento in cui incrocia Urara Kasuga, una studentessa che si prostituisce per mantenersi... e che si rivela come una vecchia compagna delle scuole elementari di cui lui era innamorato! Naturalmente l'esame d'ingresso non va bene per via di questo incontro, e così al nostro povero Toma resta solo un'ultima possibilità estrema: entrare all'unica università che ancora non lo ha rifiutato, e cioè la Keyo, la più irraggiungibile in assoluto, quella con il maggior numero di bocciati e da cui escono solo laureati ad altissimo livello. Secondo voi cosa può convincere uno scapestrato qualsiasi a farcela a tutti i costi per entrare in un inferno simile? Le donne, naturalmente! E infatti, il giorno dell'esame d'ingresso all'Università di Keyo, Toma incontra la bellissima Miyako Yotsuba, anche lei impegnata nella difficile prova. Ed è qui che entra in gioco lo sceneggiatore Kenji Terada, dato che fra Toma, Miyako e Urara nasce il classico triangolo amoroso! Svezzato dagli intrecci della serie televisiva di **Orange Road** era in effetti l'unico a poter gestire la situazione!
Siete già caldi? Bene, perché è giunto il momento di spendere quattro parole sul diver-

JUNGLE DE IKO! © Moriyama Yuji - Fujimi Shobo - King Record - Moviec

OTAKU 100%

Attenzione! Una delle tre Unità G è stata dispersa in Italia. Pare che se ne sia impossessato un certo **Marcello Cavazza** di Molinella (BO), e che abbia avuto la pessima idea di indossarla! La bio-armatura in questione è da ritenersi difettosa! Il contatto con essa genera otakufilia, morbo che costringe il contagiato a sopravvivere di manga e anime. Pericolosissimo! **K**

OTAKUIZ

Il mese scorso vi ho chiesto di identificare chi fosse a recitare la formula magico-evocativa «Negini-negini Nasa Nukolò, Negilin-negilin Dolon-dolon». Ci siete riusciti? Era la mitica regina Himiko (Imika, nella versione italiana) in **Jeeg Robot d'Acciaio**, quando si apprestava a risvegliare dal suo millenario sonno l'Imperatore delle Tenebre. Venne poi parzialmente ripetuta (se ricordo bene) dai di lei sgherri Nazo e Ikima per resuscitarla dopo la morte all'interno di un Mostro Aniba. Io tifavo per lei, dato che l'Imperatore mi stava sulle *dragon ball*. Girl Power! **K**

settembre 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 63

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **CHANGING FO**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **CALM BREAKER**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:
___ **USHIO E TORA**
___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
___ **INTERVISTA A BRIAN YUZNA**
___ **CORSO DI FUMETTO**
___ **EDITORIALE**
___ **PUNTO A KAPPA**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:
___ **CHANGING FO**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

nome___________________
cognome________________
via____________________
cap/città_______________
età____________________

tentissimo **Jungle de Iko** (Andiamo nella giungla), tratto dal manga di Yuji Moriyama e pubblicato a suo tempo dalla ormai celebre Fujimi. La trama è di per sé molto simile a quella delle più classiche serie di 'maghette', come le definiscono i quattro Kappacosi redazional-popolari, ma naturalmente c'è qualcosa in più che non la rende adatta a un pubblico troppo giovane. Per la precisione, sto parlando dei 114 di seno che la piccola Takumi Ina acquista in seguito alla classica trasformazione! Ebbene, tale trasformazione avviene grazie allo spirito uscito dall'effigie di una divinità portata a Tokyo come souvenir dal padre di Takumi. Ricordate i vari Pino-Pino de *L'incantevole Creamy*, il folletto-scoiattolo volante de *La magica Emi*, i tre Kappa di *Evelyn e la magia di un sogno d'amore*? Ecco, si tratta di qualcosa del genere, con l'unica differenza che lo spirito Aham è una divinità dall'aspetto di un inquietante vecchiaccio tribale con il pisello infilato in un cappuccio a punta, e quindi sempre in bella mostra, affiancato poi dal piccolo Ongo, lo Spirito degli Alberi. Takumi ha così il potere, recitando la frase magica «Marambo marambo», di tramutarsi nella ballerina dalla pelle d'ebano Mii, lo Spirito dei Fiori, e di raggiungere i gruppi di giovanotti che - almeno fino a qualche tempo fa - imperversavano per le strade dei quartieri di Tokyo organizzando balli tribali in stile africano (moda che ormai va sparendo). Vi chiederete voi per quale motivo lo spirito dei fiori debba avere due tettone così grosse... L'autore spiega che Mii rappresenta anche la Madre Terra, e che in quanto madre deve allattare. Io invece dico che il motivo è più che altro coreografico: se infatti pensate che il 'mestiere' di questa qui è ballare, potete immaginare anche voi cosa significhi per l'animazione avere due palloni sonda del genere da sbatacchiare a destra e a manca... Manca? Cosa manca? Oh, sì! Manca **Buttobi!!! CPU**, di cui i quattro Kappparappapperi vi hanno parlato almeno un anno fa, per cui non mi dilungherò molto su questo: ci tenevo semplicemente a dirvi che il caro vecchio Kaoru Shintani di Area 88 torna così a essere 'animato', e grazie alla sua più recente serie riguardante alcune sensuali videogirl computeristiche pronte a tutto. Occhéi, basta sesso! Se ne volete ancora, vi aspetto sulle pagine di **ErotiKappa**, ovvero l'albo speciale che i soliti quattro hanno sfornato poiché spinti a frustate dal sottoscritto (sono cattivo, quando mi ci metto!), e che secondo me è venuto proprio bene. Fatemi sapere. Passiamo invece al mondo dei pesci! In che senso? Nel senso che *Sanpei, il ragazzo pescatore* non è più l'unico cartone animato di pesca esistente! La Nippon Animation, infatti, ha deciso di sfornare **Superfishing - Grander Musashi**, una serie TV tratta dall'omonimo mangozzo di Takashi Teshirogi e pubblicato dalla Shogakukan. Musashi, il protagonista, ha un carattere molto simile a quello del celebre Sanpei, poiché è un virtuoso della canna (da pesca, naturalmente), un istintivo, uno che 'sente' la presenza del pesce pur non avendo imparato le tecniche da nessuno... anche se nel corso della serie accetta gli insegnamenti degli esperti, fra cui il suo maestro Miracle Jim. Per un protagonista del genere era perciò necessario un avversario (non un nemico, intendiamoci bene!) che puntasse tutto sulla tecnica, la tecnologia, la scienza e lo studio del 'terreno' di gioco. E infatti, come volevasi dimostrare, il suo primo grande concorrente è l'informatissimo Kojiro, una specie di *Batman* della pesca. Restiamo in attesa di sapere se Musashi avrà la stessa fortuna dell'antenato Sanpei, e avviamoci alla chiusura citando **Pocket Monster**, l'ennesima serie nata da una linea di giocattoli divenuta famosa per la fin troppo mitizzata carineria (eppure sono mostruosi!) dei personaggi e la loro collezionabilità, altro fattore pericolosissimo e che rischia di generare una nuova invasione anche in Italia. Il cartone animato presenta storielline innocue a base di mostriciattoli che fanno da comprimari ai protagonisti Satoshi, un ragazzino, e Pikachu, l'unico 'Pokemon' (abbreviazione di pocket-monster) in grado di comunicare con gli esseri umani... ma solo a gesti! Solo uno di queste schifezzine tascabili parla, ed è il simil-gatto Nyasu, che è naturalmente in forze ai nemici. Se la Giochi Preziosi o la Gig decidessero d'importare tali aberrazioncine in Italia, vedremo di sicuro anche il cartonzolo. A proposito, nessuna notizia dei cartoni animati del Tamagotchi? Chi fa il primo passo verso la gaùrraggine totale?

Il vostro oviforme Kappa

BUTTOBI!! CPU © Shintani Kaoru - Pink Pineapple - Hakusensha

SUPERFISHING - GRANDER MUSASHI © Teshirogi Takashi - Shogakukan - TV Tokyo - Nippon Animation

SETTEMBRE

STARLIGHT 60 (CITY HUNTER)

12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

Saeko incastra Ryo in una pericolosa missione: nascondere un bellissimo ragazzo, di cui Kaori si innamora a prima vista! Anche Ryo avrà la sua ricompensa: il giovane ha una bellissima sorella... Anzi, a guardarli bene sembrano addirittura... la stessa persona!

NEVERLAND 64 e 65 (RANMA 1/2)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Collant Taro non vuole più portare un nome così ridicolo, ma Happosai (suo padrino) non vuole ribattezzarlo. Ranma fa credere così al vecchio che per via del buffo nome il ragazzo abbia rubato tutti i collant della Terra, e lo convince di essere tornato indietro nel tempo e di poter cambiare il corso degli eventi futuri. Ranma ha fatto però i conti senza l'oste...

ACTION 47 (JOJO)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Josuke Higashikata e Okuyasu Nijimura rischiano la pelle nella trattoria italiana gestita dall'enigmatico Tonio Trussardi, il cuoco in grado di curare attraverso le pietanze da lui cucinate! Ma l'apparente calma e disponibilità celano in realtà uno psicopatico assassino dotato del mortale stand gastronomico! E poi... scopriamo qualcosa di più sul fantomatico Red Hot Chili Pepper, lo stand elettrico!

TECHNO 41 (USHIO E TORA)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Si chiude con un sorprendente doppio finale la saga della donna delle nevi, ma l'avventura di Ushio e Tora continua con Kyora! Un viaggio in treno verso Hokkaido ci farà conoscere l'indifeso Nomura e un demone gigantesco dall'aspetto davvero poco rassicurante...

MITICO 40 (DOTTOR SLUMP)

12x181, 128 pp, b/n, lire 3.300

Cosa sarebbe accaduto se questo fumetto fosse stato ambientato nella preistoria? Gli abitanti del Villaggio Pinguino interpretano il musical di Cenerentola, Senbee si ritrova rimpicciolito... all'interno del corpo della professoressa Yamabuki, mentre Arale & company sono impegnati in una gangster story tanto dura da far impallidire la stessa Hollywood... dalla vergogna!

YOUNG 40 (LAMU')

11,5x17, 128 pp, b/n, lire 3.300

Il primo appuntamento ufficiale di Lamù e Ataru, il Demone delle Malattie che infesta il Liceo di Tomobiki, Ataru che viene perseguitato dalla pioggia, Lamù che trasforma il suo tesoruccio in un libro... e viceversa, un vecchio rivale di Mendo che torna dal passato per una sfida d'onore, il misterioso Mantello Rosso che terrorizza gli studenti durante le notti di festa: questo e altro nel più divertente manga di Rumiko Takahashi!

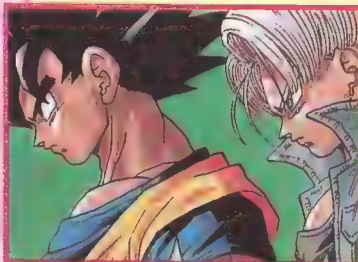
DRAGON BALL 59 e 60

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Ormai tutti gli abitanti della Terra sono stati completamente annientati da Majin-Bu, e l'unica fonte di salvezza è affidata alla tecnica chiamata fusion, per la quale Trunks e Goten si stanno allenando. L'unica speranza è riposta nell'arma segreta Mr. Satan: nel tentativo di eliminare Majin-Bu l'uomo ottiene però la sua amicizia...

MANGA STAR COMICS

AUTUNNO COL DRAGO...

E' già iniziato il conto alla rovescia per il finale di **Dragon Ball**, ma ha già preso il via anche quello per il manga che lo sostituirà... La collana si chiamerà sempre **Dragon**, i personaggi sono ideati da **Akira Toriyama**, la storia e i disegni sono del suo **Studio Bird**, la serie fa parte della grande saga di **Dragon Quest** e il titolo è **DAI - La grande avventura**! Finalmente arriva il fantasy in grande stile, tra cavalieri, spade, magie e dragoni! Ma non è finita! Per mantenere vivo il vostro interesse su **Dragon Ball** abbiamo pensato di presentare in una lussuosa edizione (in italiano!) il volume enciclopedico **Dragon Ball - Complete Illustration**, in cui potrete godervi tutte le più belle illustrazioni a colori che Akira Toriyama ha realizzato per la sua celeberrima serie! Per quale motivo vogliamo mantenere vivo il vostro interesse verso **Dragon Ball**? Ne riparleremo la prossima primavera: ci hanno riferito che qualcuno non trova più gli arretrati... Eh eh eh...

© Bird Studio/Shueisha © Sanjo/Inada/Horii/Shueisha

© Tachikawa/Kodansha © Yamato/Kodansha

...E CON GLI SHOJO MANGA!

La raccolta di cartoline nata su **Neverland** e approdata sui tanti albi della nostra casa editrice ha avuto un esito sbalorditivo, e i **Kappa boys** mantengono la loro promessa! A fine ottobre si inizia con una maxi rivista (200 pagine) in formato pocket e dal prezzo davvero popolare (5.000 lire)! Su **Amici** (questo il titolo del mensile) vi aspetteranno i manga di **Haikarasan ga Toru** (**Mademoiselle Anne**), **Saint Tail** (**Lisa e Seya, un solo cuore per lo stesso segreto**), **Sailor V** e **Miracle Girls** (**E' un po' magia per Terry e Maggie**)! Una scorpacciata di *shojo manga* e gli autori più popolari del panorama giapponese (a cui si aggiungeranno presto anche le **CLAMP**) per la prima **vera** rivista dedicata ai sentimenti! E per chiudere l'anno in bellezza abbiamo pensato anche a un favoloso speciale di **Sailor Moon** con tutte le storie 'fuori serie' dedicate alle combattenti vestite alla marinaretta! Gli *shojo manga* brillano sotto la stella della Star Comics, tutti nella loro versione originale e... **senza censure**!

KEN IL GUERRIERO 9

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Accecato dalla rabbia Ken si scaglia contro Raoul, ma la forza dei due guerrieri di Hokuto non lascia spazio per nessun vincitore. Toki si avvicina così ai due per porre fine alle ostilità. Chiude il volume un nuovo faccia a faccia tra Rei, rigenerato da Toki, e il perfido Yuda!

SAILOR MOON 28

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

POSTER IN REGALO! Due nuovi guerrieri Sailor hanno fatto la loro comparsa: la prima veste alla marinaretta, mentre il secondo in smoking! Chibiusa fa intanto amicizia con Hotaru Tomoe, una ragazza molto malata: il padre è un grande scienziato, ma i suoi modi schivi lo rendono davvero inquietante... Cos'ha a che fare la sua assistente con Faraone 90? Lo spazio redazionale è dedicato a **Sailor V**, a **Saint Tail** (**Lisa e Seya, un solo cuore per lo stesso segreto**) e al cartoon di **Rayearth** (**Una porta socchiusa ai confini del sole**)!

GAME OVER 5

15x21, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

In **Street Fighter II V**, Ryu si trova ancora a Los Angeles: un robot ha preso le sue sembianze e sta seminando il terrore in città. In **Fatal Fury** assistiamo invece allo scontro tra i fratelli Bogard, inevitabile per poter arrivare a Geese Haward! In questo numero vi aspettano le schede di Sakura e Kyo Kusanagi. **POSTER IN REGALO!**

STORIE DI KAPPA 36 (EROTIKAPPA)

17x24, 144 pp, b/n e col., lire 7.000

Mon Mon ci mostra in **M-Stage** quanto 'calda' sia la computer grafica! Kame ci fa divertire con **Quick Girl**, dove la pudica liceale Ritsuko è alle prese con una dura giornata scolastica... senza mutandine! Akira Ooyama ci porta nella preistoria con **The Fishbone**! Yasuhiro Nakanishi (noto per *Oh! Toumeiningen*) presenzia con una storia dai toni soft-erotici ambientata fra artisti e modelle! Il mitico Tatsuya "Golden Boy" Egawa ci regala un episodio incandescente di **Be Free Returns**, in cui il protagonista 'disegnato' interagisce con una stuzzicante modella in carne e ossa! Erotismo giapponese in grande stile! **VM18**

INTERVISTA AL PRODUTTORE DEL FILM DI CRYING FREEMAN

BRIAN YUZNA

CHE PORTERA' AL CINEMA LA VERSIONE LIVE DI PATLABOR

a cura di Michele Romagnoli

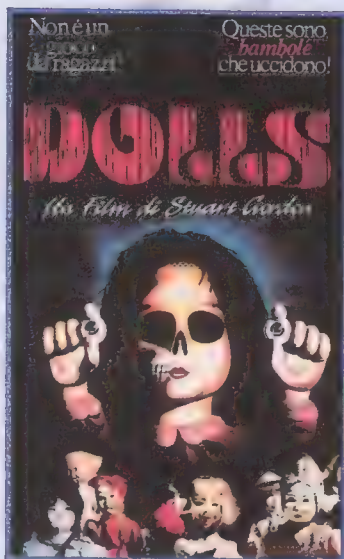
Brian Yuzna è uno dei produttori-registi più amati e conosciuti nell'ormai arido panorama fanta-horror cinematografico. Questo meritatissimo affetto l'ha conquistato in quindici anni di onorata carriera, iniziata con la produzione di filmati industriali e sfociata presto nella realizzazione di corti e lungometraggi a basso budget per dare sfogo al suo estro, evidenziando la sua passione per il cinema di puro intrattenimento. La notorietà arriva con la collaborazione tra Yuzna e Charles Band della Empire Pictures, che negli anni Ottanta produceva una grande quantità di horror e di fantascienza a basso budget e aveva sede in Italia. Yuzna si accorda con Band per avere la massima libertà in cambio di un numero ben quantificato di pellicole prodotte in un anno, purché le storie non si discostino dalla linea Empire Pictures. La prima produzione targata Yuzna per

l'Empire è **Re-Animator** del 1985, un bellissimo film ispirato a un racconto di Howard Phillips Lovecraft (**Il rianimatore**, appunto) che fa il giro del mondo, consacrando il talento produttivo di Yuzna ed evidenziando la sua capacità di scoprire talenti. In **Re-Animator** esordiscono infatti attori, autori ed effettisti che ancora oggi godono di grande fama: primo fra tutti il regista Stuart Gordon, che diventa il pupillo di Yuzna dirigendo tutte le pellicole realizzate per la Empire, poi gli attori Bruce Abbott, Barbara Crampton e soprattutto Jeffrey Combs (paranoico e isterico quasi sempre, molto espressivo, visto da pochissimo in **Sospesi nel tempo** di Peter Jackson), per finire con l'effettista nippo-americano Screaming Mad George. Dopo il successo di **Re-Animator**, la stessa squadra sforna un'altra ottima pellicola tratta da un altro racconto di Lovecraft, forse la migliore in assoluto nella produzione Empire, **From beyond**. La collaborazione continua con **Dolls**, definito dalla critica 'il canto del cigno' dell'Empire Pictures, ma da lì a poco la casa di produzione fallisce per via dello sfortunato **Robojox**, diretto sempre da Gordon, che cercava di dare vita in America al mito giapponese dei robot giganti. Dopo la chiusura dell'Empire Pictures, Yuzna fonda la Wild Street Pictures per produrre il suo primo lungometraggio come regista, **Society**, storia di un normale teenager americano che scopre una razza di uomini malvagi, sessualmente iperattivi e fisicamente mutabili. Lo stesso anno Yuzna torna dietro la macchina da presa per rinverdire il mito del rianimatore con **Bride of Re-Animator**, da lui prodotto e diretto ripescando i collabo-

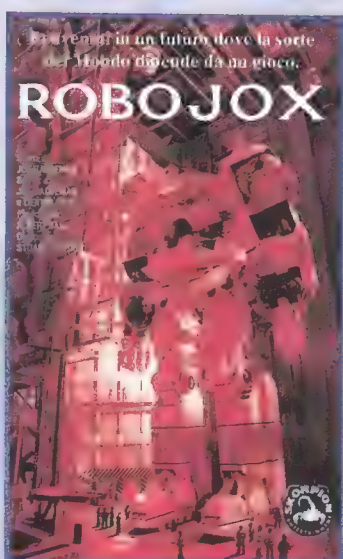
Patlabor © 1993 Headgear/Emotion/TFC/ING/Yuki/Shogakukan

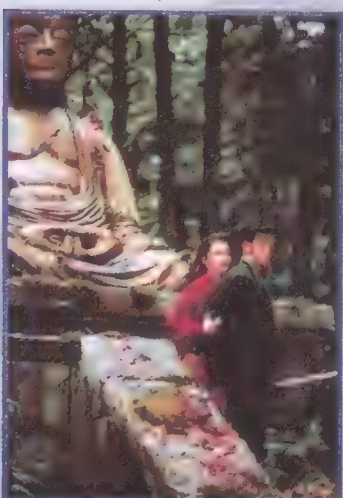
Guyver © Yoshiki/Tokuma Shoten

ratori che avevano lavorato nella pellicola capostipite. Prima di queste due esperienze, aveva diretto solamente cortometraggi in Super 8. Dopo la chiusura dell'Empire, Yuzna propone alla Walt Disney Pictures il soggetto di **Tesoro mi si sono ristretti i ragazzi**, offrendosi come produttore. La Disney acquista il progetto, e Yuzna convoca il regista Stuart Gordon, nonché alcuni tecnici degli effetti speciali della fu Empire come l'animatore Dave Allen. Ma a produzione avviata, la Disney cambia tutto: via Gordon e via Yuzna come produttore. Il film, diretto poi da Joe Johnston, rientra nello standard Disney, e i nomi di Gordon e Yuzna rimangono solo nei titoli di testa in quanto soggettisti. Dopo questa non buona esperienza e il divertissement **Silent night deadly night the initiation**, che Yuzna dirige forse solamente per necessità economiche, Screaming Mad George l'avvicina al mondo dei manga proponendogli di realizzare dal vivo le avventure di **Guyver**. Yuzna si innamora del progetto, e riesce a radunare un buon cast tecnico-artistico: a parte l'insulso bellone biondo americano che interpreta **Guyver** (inevitabile), si mettono in luce Mark Hamill (ovvero Luke Skywalker con baffi!), il cattivissimo David Gale e l'attore più brutto del mondo, Michael Berryman. A dirigere il film e tutti i fantasiosi effetti speciali troviamo naturalmente Screaming Mad George e Steve Wang, maestro giapponese di creature animatroniche già regista di un divertente **Apocalisse a Frogtown**, la città delle rane. Nonostante **Guyver** fosse già molto conosciuto anche in Occidente, la distribuzione americana optò per presentare il film senza riferimenti al fumetto, intitolandolo **Mutronics the movie**. Lo stesso Wang

dirige due anni più tardi **Guyver dark hero**, una nuova avventura di **Guyver** completamente estranea al primo film, realizzata senza l'occhio vigile di Yuzna. Ma ormai il produttore si era innamorato del Giappone, del suo cinema e, di conseguenza, dei manga. Tappa fondamentale della nuova linea produttiva di Yuzna è **H. P. Lovecraft Necronomicon**, dove si fondono le passate esperienze Empire con il nuovo orientamento verso il cinema orientale. Si tratta di un film in tre episodi diretto a sei mani da Yuzna stesso, Christophe Gans e Sho Kaneko, che esordiscono in questa pellicola dopo esperienze di cortometraggi. Questi due ultimi nomi confermano il grande senso di talentscout di

Yuzna: Gans, francese, fondatore della rivista "Starfix", estimatore e amico di Lucio Fulci, viene scelto poi da Yuzna per dirigere la trasposizione cinematografica di **Crying Freeman** nel 1996, mentre Kaneko è chiamato dalla Daiei per far rivivere il mito dei 'kaiju-eiga' nel film **Gamera**, in Occidente **The guardian of the Universe**.

Quella che segue è la veloce intervista che Brian Yuzna ci ha rilasciato a Roma durante l'edizione '97 del Fantafestival, nelle pause di una conferenza sulla veridicità degli UFO!

Brian, si deduce che ti piacciano i manga...
Moltissimo! Sono diversi dai fumetti occidentali, soprattutto americani. Sono molto ricercati, e gli autori nipponici fanno molta attenzione allo spessore psicologico dei personaggi, buoni o cattivi che siano. In più, mi piace il fatto che ogni serie a fumetti sia sempre concepita a termine, rimanendo fedele a una storia o a un'idea, infischiandosene del fatto che poi il fumetto venderà magari milioni di copie. Tutto questo discorso è comunque fatto tenendo bene a mente che anche in Giappone, come in ogni altra parte del mondo, non tutto è di buon livello.

Qual è il manga che ti piace o che ti è piaciuto di più?
Crying Freeman, senza dubbio: ha una bellissima storia, ed è stata resa nel fumetto con grande linguaggio cinematografico! Per questo ne ho fatto un film.

Il film di Gans ha incassato davvero molto bene sia in Oriente, sia in Occidente...
Sì, è vero. Credo che questo sia accaduto non solo perché il film è venuto bene, ma anche perché abbiamo cercato fin dall'inizio di fare una pellicola internazionale, che non fosse solo occidentale o solo orientale. Abbiamo mischiato tutto e tutti, cercando di mantenere un senso di internazionalità. Di **Crying Freeman** sono molto soddisfatto!

Il tuo cinema sta subendo una forte contaminazione orientale, dopo il periodo passato all'Empire...
E' vero, ma solo nei film da me prodotti, e non in quelli che ho diretto. Questo perché anche se amo il cinema orientale, almeno per adesso non mi sento pronto a un confronto diretto. I film che dirigo personalmente mi portano sempre verso un linguaggio cinematografico che non si discosta da quello inaugurato nella metà degli anni Ottanta.

Che orientamento avranno allora i tuoi progetti futuri?
Seguirò entrambe le correnti, dapprima producendo e dirigendo una pellicola dal titolo - provvisorio - **The progeny**. E' una storia che mischia elementi di **Rosemary's baby** e di **Alien**. Naturalmente, lo dirigerò seguendo i classici stilemi dell'horror science-fiction occidentale.

E per quanto riguarda l'Oriente?
C'è un progetto, divenuto da poco realtà, che realizzerò subito dopo **The progeny** e che produrrò solamente. Sarà una grossa produzione, realizzata con buoni attori e grandi effettisti giapponesi e americani. Cercherò anche in questa pellicola di mantenere l'internazionalità ottenuta con **Crying Freeman**. Ci stiamo lavorando bene, posso dirti che sarà pronto nel '98.

Non lasciarci col fiato sospeso... Di che film si tratta?
Ok, te lo dico: produrrò la trasposizione dal vivo di **Patlabor**, il manga di Yuki Masami!

L'organizzazione della conferenza ci chiama: fine della chiacchierata. Prima di salutarci, Yuzna mi lascia un dono: un augurio-dedica per tutti gli amanti dei manga!

Crying Freeman © Ikegami/Shogakukan

LEZIONE Nº 1
CHE COS'È IL FUMETTO?

di **Davide Toffolo**

MI SEMBRA CHE STAI SCOPRENDO L'ACQUA CALDA, UGO. CREDI CHE SIAMO TUTTI SCEMI?

OK, ARRIVIAMO AL SODO. IL **FUMETTO** E' UN LINGUAGGIO CHE USA LE IMMAGINI. LE PAROLE NON SONO INDISPENSABILI PERCIO' ORA TACI, PUZZOLA.

L'IMMAGINE DI ME CHE VEDI NON E' SUFFICIENTE PER FARE UN FUMETTO.

1

ECCO. **DUE** O PIU' IMMAGINI MESSE UNA VICINO ALL'ALTRA DA **LEGGERE** IN SEQUENZA.

QUESTO E' UN FUMETTO.

2

HAI CAPITO? QUELLO CHE E' SUCCESSO FRA LA FIGURA 1 E LA FIGURA 2 E' STATO RICOSTRUITO DAL TUO CERVELLO!

QUESTA E' LA MAGIA CHE CHIAMIAMO FUMETTO!

UNA MAGIA?

di **Davide Toffolo**

CI VEDIAMO IL MESE PROSSIMO!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTATRE (OLE'!)

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTATRE

L'utilità di una dea - "Oyaku ni Tachitai Megami Dakara"
da Aa! Megamisama vol. 11 - 1994
Riusciranno i nostri amici a sopravvivere nel bosco in cui erano misteriosamente scomparsi? -
"Kesshi no Survival Kimi wa Ikinokoru Koto ga Dekiruka!?"
da Calm Breaker vol. 3 - 1997
Stray Cat Rhapsody - "Stray Cat Rhapsody"
da Who is Fowl? vol. 1 - 1995
COPERTINA: Il muta-carattere Fo Hinata, le sue compagne del club di wrestling Aoi e Chihaya, e la pestifera Takami © Nakazaki/Kodansha
BOX: Ushio e Tora, l'ultima copertina © Kazuhiro Fujita/Shogakukan

BUON COMPLEANNO STAR COMICS

Quando nacque la Star Comics, nel lontano maggio del 1987, i vostri Kappa boys non avevano ancora mosso i primi passi nel mondo dei fumetti. Orfani di "Candy Candy", storico giornalino della Fabbri Editori, stazionavamo invano nei pressi di edicole e fumetterie nella speranza di trovare qualche fumetto giapponese. All'epoca il termine 'manga' non era ancora noto a chi guardava come noi i cartoni animati e sperava di ritrovare sulla carta stampata le stesse emozioni, lo stesso particolarissimo stile di disegno. Non era neppure chiaro perché alcuni fumetti come *Candy Candy*, *Lady Oscar* e *Georgie* (ma potremmo continuare con *Via col vento*, *Susy del west*, *Lady Love* e tanti altri) fossero più belli di altri che apparivano su riviste come "TV Junior" o "Cartoni in TV" (che scoprimmo poi essere disegnati in Italia). Chi ci segue dai tempi di "Mangazine" versione fanzine sa che il nostro ingresso 'professionale' tra le produzioni giapponesi risale tra il 1989 e il 1990, quando entrammo a far parte della prima e storica redazione di Granata Press. Nonostante il nostro passaggio alla Star Comics risalga solo alla fine del 1991 (ma per l'uscita di Kappa bisognava attendere il luglio del 1992) ci sentiamo più che mai partecipi dei festeggiamenti che coinvolgono la nostra casa editrice. Mentre ci avviciniamo al settimo anno di collaborazione lontanissimi da possibili 'crisi matrimoniali', ci troviamo così a celebrare l'anniversario con un bilancio davvero attivo. Negli ultimi anni il settore manga che dirigiamo è infatti cresciuto, si è rafforzato, e nuove sorprese sono previste per l'immediato futuro. Per festeggiare insieme ai vecchi e ai nuovi lettori l'inesauribile vitalità della Star Comics, ma anche per segnare una prima e concreta collaborazione tra le tre divisioni della nostra casa editrice (Italia, America e Giappone) abbiamo così pensato a un volume speciale che raccogliesse una testimonianza di quanto è avvenuto in questi ultimi dieci anni. Guardarsi alle spalle ricordando successi e sconfitte è un segno tangibile della forza di un editore che non ha mai abbandonato il gusto della sperimentazione, un uomo dal fiuto sorprendente che ha saputo raccogliere 'sotto la stella' i nomi più importanti del panorama fumettistico internazionale, scegliendo con cura editor, autori e collaboratori. Ma l'albo del decennale guarda anche al futuro, proponendo oltre a una curiosa appendice redazionale anche tre storie a fumetti inedite e imperdibili. Novantasei pagine che spaziano tra l'avventura popolare italiana, i supereroi e i manga, proponendo autentiche perle a fumetti. Per il Giappone scende in campo Ryoichi Ikegami con un episodio autoconclusivo di cinquanta pagine intitolato **The Snake**, di cui vi ha parlato il Kappa un paio di mesi fa. I temi cari al papà di *Crying Freeman* ci sono proprio tutti, e un tatuaggio è ancora una volta la chiave di volta dell'intera storia: un piccolo serpente tatuato tra le gambe di una ragazza stregherà uno studente nipponico fino a portarlo a un passo della follia. Se a questo aggiungiamo una presunta leggenda legata al tatuaggio, nonché una serie di imperdibili tavole a colori, be'... di più non potevamo proprio fare! Testimonial italiano è **Lazarus Ledd**, che ha appena superato i quattro anni di permanenza in edicola (traguardo tutt'altro che facile da raggiungere). Intitolato **Se tornerai**, l'episodio disegnato interamente a mezzatinta si ispira all'omonima canzone degli 883, contenuta nell'ultimo album già in testa alle classifiche. Una storia drammatica che segna l'incontro tra il protagonista e un vecchio amico tossicodipendente in una suggestiva notte d'autunno. Per rappresentare il fumetto americano ci affidiamo invece all'estro creativo di Alan Moore, firma tra le più incisive del mercato supereroico (e non solo). **Majestic: Il grande freddo**, episodio autoconclusivo tratto da "Wildstorm Spotlight", racconta invece una storia del celebre eroe ideato da Jim Lee e Brandon Choi. Per la gioia dei collezionisti, l'albo in questione sarà stampato con tre diverse copertine (una per ogni fumetto che contiene) e sarà distribuito nelle sole fumetterie. Per chi lo volesse in anteprima (magari dedicato) può raggiungerci al Quark Hotel (via Lampedusa 11/a, a Milano) il 20 e 21 settembre... Ossia tra pochi giorni, a meno che non leggiate questa rivista a ottobre inoltrato... Per chi non avesse librerie specializzate sotto casa, ricordiamo che il volume sarà disponibile (fino a esaurimento scorte) anche presso la nostra casa editrice (l'indirizzo è come sempre nella pagina della posta) o presso il nostro distributore librario esclusivo (Star Shop, tel. 075/6919931). Che la festa sia con voi!

Kappa boys

«Tanti auguri a te, tanti auguri a te, tanti auguri, Star Comics, tanti auguri a te»

Kappaboys

CHANGING FO di To Nakazaki
STRAY CAT RHAPSODY
VILLA TAKACHIHO
RRRUMBLE
KRR AKK
SPRITZ
RRUMBLE
RATTLE
?

SQUEEEZE

HMMM...

MIAO MIAO

MIAO

TIC TAC

TIC TAC

TIC TAC

E COSÌ, DOPO LE MIE RICERCHE...

CHIHAYA SEITO

AOI HITOTSUBA

...POSSO AFFERMARE CON CERTEZZA CHE IL SANGUE DI QUESTE DUE RAGAZZE PROCURATOMI DAI **SERVIZI SEGRETI** DEL NOSTRO GRUPPO TAKACHIHO...

...NON PRESENTA ALCUNA ANOMALIA GENETICA! SI TRATTA DI **NORMALISSIMO SANGUE**, PRIVO DI QUALSIASI ELEMENTO **MUTOGENO** O INDUTTORE DI **SCHIZOFRENIA**..

NATURALMENTE HO VOLUTO VERIFICARE CHE NON ESISTESSE UNA QUALSIASI POSSIBILITÀ D'INTERAZIONE FRA I DUE TIPI DI SANGUE...

E COSÌ, POCO FA, LI HO INIETTATI ENTRAMBI NELLE VENE DI QUESTO GATTINO RANDAGIO...

COME VEDE, PERÒ, NON SI È VERIFICATO ALCUN MUTAMENTO DI CARATTERE...

MIAO

CREDEVO DAVVERO CHE ESAMINANDO IL SANGUE DI QUELLE DUE RAGAZZE, AVREI POTUTO SCOPRIRE IL MECCANISMO ATTRAVERSO IL QUALE QUEL FO HINATA SI TRASFORMA IN UNA BELVA SCATENATA...

SIGH

MIAO MIAO

SICCHÈ NON HA OTTENUTO ALCUN RISULTATO, DICO BENE?

TEMO CHE L'ESPERIMENTO SIA FALLITO... COSA DEVO FARNE DI QUESTO GATTO?

MIAO MIAO

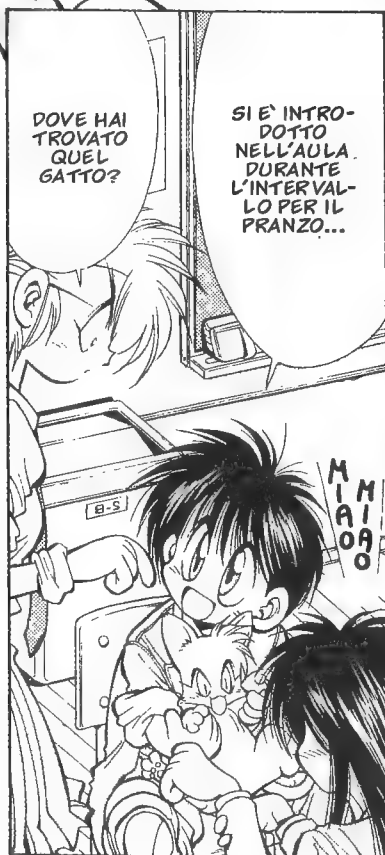
OH, LASCIALO ANDARE PER I FATTI SUOI...

MIAO

MIAO

スタジオYOU YOU

DIN DON
DAN DON
GIORNO DI RIPOSO DI TUTTI I CLUB SCOLASTICI
OH?!
ANDIAMOCENE VIA, DAI!
EHI, FO!
MIUU?
ARRIVO, RAGAZZE!

MIAO
OH, SANTO CIELO! GUARDA CHE AMORE DI MICINO! DIO QUANT'È CARINO!
DOVE HAI TROVATO QUEL GATTO?
SI È INTRODOTTO NELL'AULA DURANTE L'INTERVALLO PER IL PRANZO...
MIAO MIAO
È VENUTO SUBITO DA ME... E MI SI È AFFEZIONATO IN UN ATTIMO... DATO CHE SEMBRA UN RANDAGIO, HO PENSATO DI TENERLO A CASA MIA ANCHE SE PORTAVA UN COLLARINO...
MMM...
IO PROPRIO NON LI SOPPORTO, I GATTI...

BE', CERTO!
SENTI UN PO', FO... SUL SERIO HAI INTENZIONE DI TENERE CON TE QUEL GATTO RANDAGIO?
MIAO!
COME SAI, A CASA MIA ABBIAMO GIÀ MOLTI GATTI... UNO IN PIÙ NON FARÀ MOLTA DIFFERENZA... NON È COSÌ, LANCELOT?
COMUNQUE SIA, QUEL GATTO È VERAMENTE MOLTO AFFEZIONATO A TE!
MIAO!
È IL SUO NOME! BELLO, NON TROVATE?
LANCELOT?! MA CHE ROBA È?

TROVI ANCHE TU? D'ALTRA PARTE, LANCELOT È...
TAK
OH!
UHMGH!
THUMP
MA CHE DIAVOLO STAI FACENDO, FO?!
BOO HOOO! SONO CADUTO! AHIO AHIO AHIO!
MI SONO ANCHE SBUCCIATO LA FRONTE! GUARDATE!
TUPPY

LAP
LAP
LAP
LAP
AH AH AH! MI FAI IL SOLLETICO, LANCELOT!
GRAZIE A LENCELOT IL SANGUE NON TI ESCE PIU'! CHE BRAVO INFERMIERE!
EHI... E' VERO!
MIA...
GLUP
TU TUM
TU TUM
TU TUM
TU TUM

FFF...
MA... COSA TI SUCCEDE, LANCELOT?
NHGH NHGH
MIAARGH!!
WHUMP
AAH!

TAP
FO!
TI SEI FATTO MALE?
L-LANCELOT...
CHE DIAVOLO HA QUEL GATTO?! E` IDROFOBO?!
MA NON E` POSSIBILE! FINO A POCO FA ERA COSI` AFFETTUOSO...
FFFFT!
EHI, PICCOLO...
MIAUU!
MA PERCHE` SI E` ARRABBIATO?
TAP

OH, NO! STA SCAPPANDO VIA!

TAP TAP TAP TAP

CRASH!

AAAH!

MA CHE...?!

TOSHI-YUKI!

AAAH!

AIUTO!

AGH!

COS...?!

MA È... UN GATTO...

OH, IL MIO POVERO NEGOZIO! UN GATTO INVASATO LO STA RIDUCENDO A BRANDELLI!

CRASH
CRASH

NON C'È PIÙ!
AH!

TAP TAP
TAP
TAP
TAP TAP

EHI, FO! DOVE DIAVOLO È ANDATO QUELLO STUPIDO GATTO?!
S-SE INTENDI LANCELOT... È FUGGITO VER-SO IL GRANDE MAGAZZINO!
CHE PUZZA!
IL MIO NEGO-ZIO...

SKREK
AH AH AH AH!
PAVON PAVON

DI TANTO IN TANTO E' PROPRIO BELLO ANDARE A FARE SHOPPING IN UN NEGOZIO COSI' NAZIONAL-POPOLARE COME IL GRANDE MAGAZZINO!
WHUMP

TAP
TAPPY
MA... QUEL GATTO... SEMBRAVA...
OOOOOH
CHI?
COSA?
COME?
HANF
HANF
OH, NO!
OH, NO!
ACCIDENTI! QUEL DANNATO FELINO E' ENTRATO NEL GRANDE MAGAZZINO!
SBRIGHIAMOCI!

ECCO, LO SAPEVO! DOVE CI SIETE VOI SUCCEDE SEMPRE QUALCHE DISASTRO!
TAKAMI?!
GRAB
SEI ARRIVATA PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO! DACCI UNA MANO ANCHE TU!
PESCE FRESCO
AAAAAH!
COSA SUCCEDE?!
MA CHE DIAV...?!
COS'E' STATO?!
PESCE FRESCO
SURGELATI
AAAH!
U-UN GATTO?
COS'E' QUELLO?!
SIGH SIGH
OOH
TOGLIETEVI!
E FATECI PASSARE, DIAMINE!
M-MA...
LANCELOT!
CHE CAOS!
OOH
EHI, LANCELOT!
WHUP

OFFERTA SPECIALE! 150 ¥
2.500¥
100¥
RATTLE RATTLE
FFWWH!
COSA?!
ODDIO... SEMBRA ANCORA PIU' VIOLENTO DI PRIMA...
UH...
AVEVO VISTO GIUSTO, DUNQUE...
QUESTO GATTO E' LO STESSO A CUI IERI SERA ABBIAMO INIETTATO IL SANGUE DI AOI E CHIHAYA!

FWSSSHH!
FO! E' PERICOLOSO!
COS...?!
AAAH!
AHIA! AHIA!
100¥
SSSH
TATAP
BOING

TAP
TAPTAP
DOVE DIAVOLO SARÀ ANDATO, QUEL GATTO?!
DAN-NA-ZIO-NE!
E' FUGGITO VERSO IL REPARTO DOLCIUMI!
E' SICURA-MENTE DA QUESTE PARTI...
AOI! CHIHAYA! STATE PERDENDO SANGUE!
SI PUÒ SAPERE COSA DIAVOLO AVETE FATTO A QUEL GATTO?!
TAKAMI!
CHE C'È? SEI DIVENTATA PALLIDA!
OOH...
VOGLIO DEI CHIARI-MENTI!
SBAM

ECCO... IL FATTO E` CHE... LANCELOT MI HA LECCATO UNA FERITA... E ALL'IMPROVVISO...
GIÀ!
C-COME SAREBBE A DIRE? NOI NON GLI ABBIAMO FATTO NULLA...
E COSÌ, IN QUESTO MOMENTO, NEL CORPO DI LANCELOT C'E` UN COCKTAIL DEL NOSTRO SANGUE?!
FO
AOI
CHIHAYA
MA CERTO! SOLO IN QUESTO MODO SONO STATE RICREATE LE ESATTE CONDIZIONI IN CUI AVVIENE LA MUTAZIONE DI FO! IL CAMBIAMENTO DI PERSONALITÀ AVVIENE GRAZIE ALL'INTERAZIONE DI TRE TIPI DI SANGUE, NON DI DUE!
NON SARÀ MICA CHE... INGERENDO ANCHE IL SANGUE DI FO...?
GLI HA LECCATO LA FERITA?! MA ALLORA...
IDEA
BE', ECCO... A DIRE IL VERO...
EFFETTO TENEREZZA: LO SGUARDO TRISTE DI FO INIBISCE OGNI CAPACITA' DI MENTIRE DI TAKAMI_
PARLA!
PARLA!
TAKAMI! TU NE SAI QUALCOSA, VERO?
GIÀ... NON RIUSCIREMO MAI A DOMARLO!
...CHE LANCELOT HA LA STESSA POTENZA DI FO QUANDO DIVENTA UNA BELVA SCATENATA?!
CIÒ SIGNIFICA...
QUESTO NON IMPORTA... IL FATTO E` CHE NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE QUEL GATTO POTESSE DIVENTARE COSÌ FEROCE...
UN BEL MISTERO!
COME HAI FATTO A PRENDERCELO?
QUANDO L'HAI FATTO?

LAN-
CELOT...
SIGH
SE ALMENO ESISTESSE QUALCUNO IN GRADO DI AFFRONTARE QUEL GATTO MOSTRUOSO... QUALCUNO COL LA SUA STESSA POTEN...
OH!
GNAW!
MA CERTO! ALTRIMENTI CAUSERÀ ANCORA PIÙ DANNI!
OH, INSOMMA! DOBBIAMO CATTURARLO IL PIÙ PRESTO POSSIBILE!
MIAO
ECCOLO LASSÙ!
PRESTO! FATE QUALCOSA!
MALEDETTO GATTACCIO! GUARDA DOV'È ANDATO A CACCIARSI!

THUMP
OH, NO!
SKREE
AAAAH!
SKRRUMM
AAAH!
AAH!
CLANK
CLANG

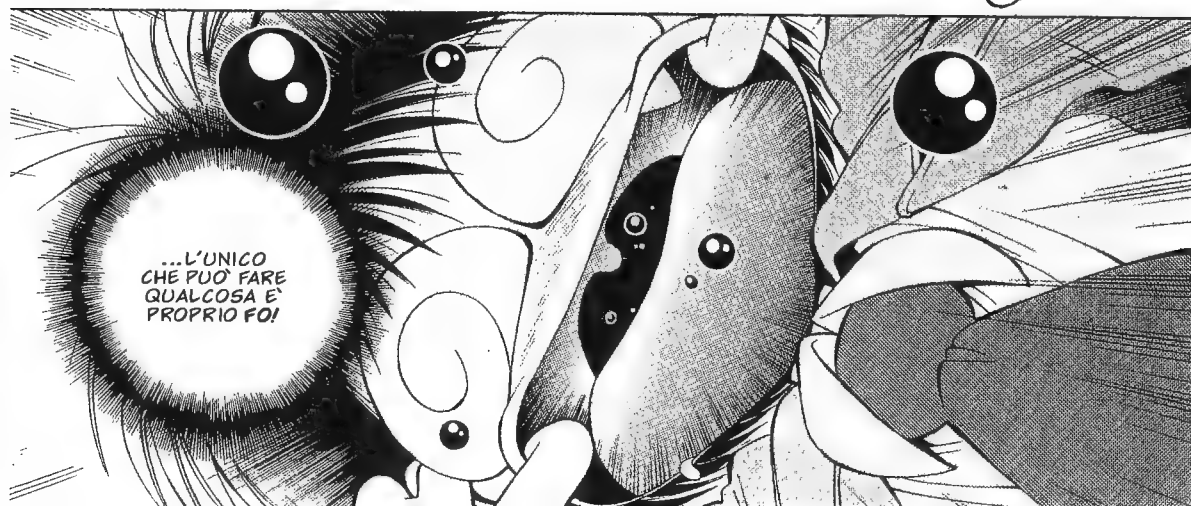
GNEOW...

AHIAHI-AHI...

CHE MALE... MA CHE DIAVOLO SI E` MESSO IN TESTA QUEL DANNATO MOSTRO?
T-TI SEI FATTA MOLTO MALE, CHIHAYA? HO SENTITO UN BRUTTO RUMORE...
BOING BOING

EHI!
FO! DOV'E` FO?!

GURGLE...
AAH! FO E` SVE-NUTO!
FO! TUTTO BENE? OH, CRIBBIO!

PROPRIO COME IMMAGINAVAMO... ESISTE SOLO UNA PERSONA DOTATA DELLA CAPACITÀ DI FERMARE LANCELOT!
TSK!
IN QUESTO MOMENTO LANCELOT È UNA BELVA PRIVA DI CONTROLLO, ESATTAMENTE COME QUANDO FO ASSUME LA SUA PERSONALITÀ VIOLENTA... PER CUI, SE FUOCO SCACCIA FUOCO...
PLIK
...L'UNICO CHE PUÒ FARE QUALCOSA È PROPRIO FO!

OHI OHI
OHI...
COUGH
COUGH
MA PERCHE' MI SONO IMMISCHIATA IN QUESTA FACCEN...?
MIAAA...
DAAAAAH!?!
CRACK
HA
NOOO! AIUTO!
HELP ME!

MIAO
YOOOH!

SWISH
TU TUM
TAP
RUMMBLE
RUMBLE
FO?!
R RUMBLE
?
?
?
GRAB
TUMP
SWIUSH
FVGNAAH!

MIAAH!
OOH! STANNO COMBATTENDO!
KLATTER
KLATTER
IL GATTO È VOLATO LAGGIÙ!
SEMBRA QUASI LA CLASSICA SFIDA FINALE TRA L'ALLIEVO E IL MAESTRO!
CERTO CHE L'ABBIAMO FATTO!
ALMENO COSÌ COMBATTERANNO AD ARMI PARI!
DOPO AVER BEVUTO IL NOSTRO SANGUE, FO SI TRASFORMA IN UN COMBATTENTE LETALE! VEDRAI CHE RIUSCIRÀ A BATTERE ANCHE LANCELOT!
OCCHIO PER OCCHIO!

HA
TSSR
BASH
FFGYAAAH!
THUMP
KRASH
GNAW?!
FWWH...

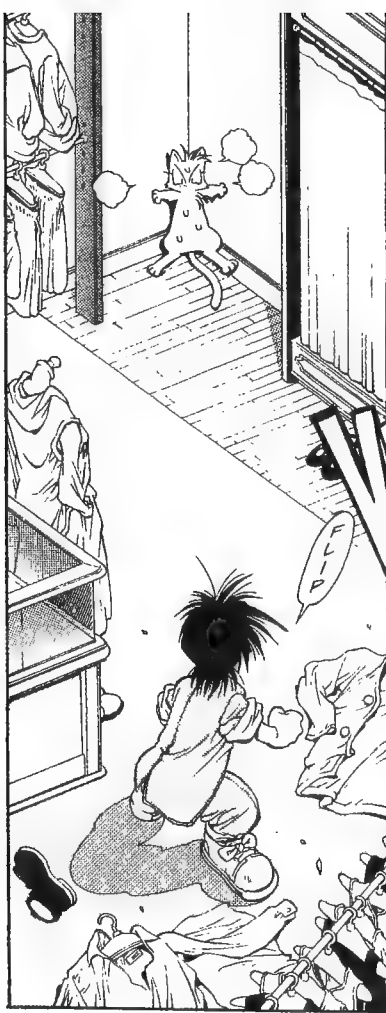
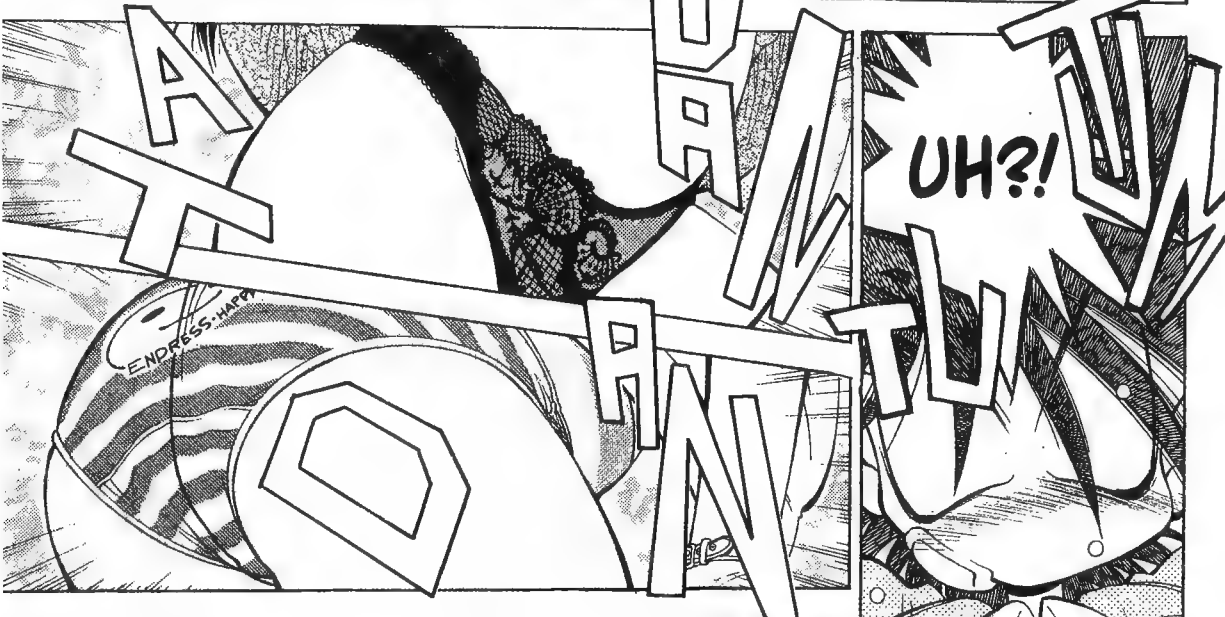
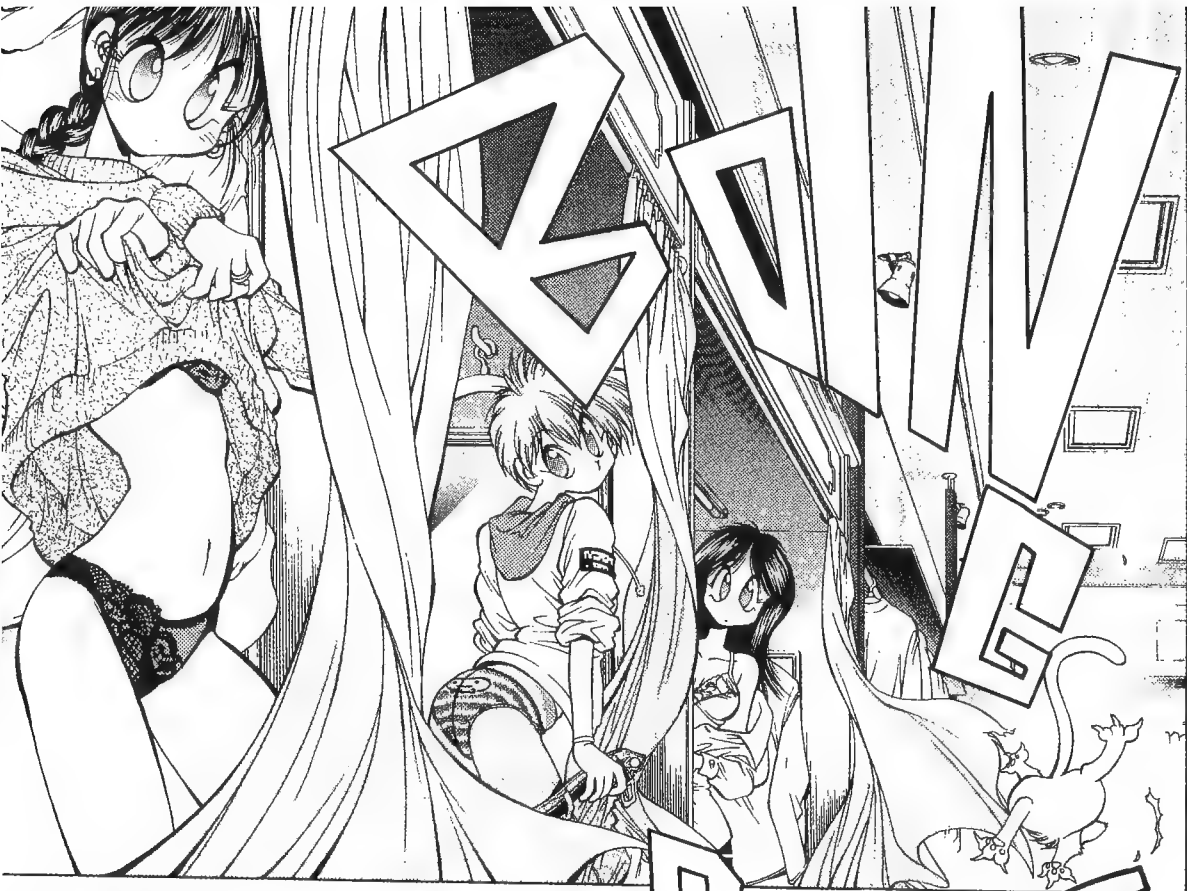
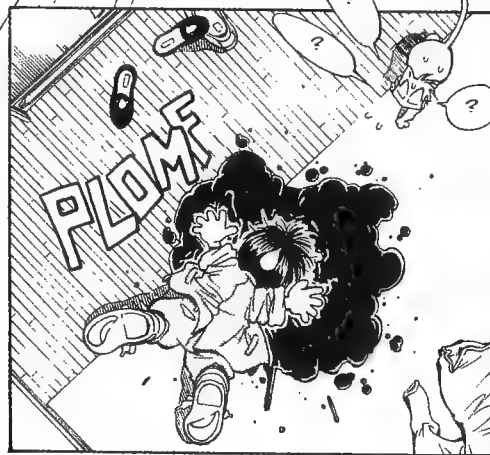
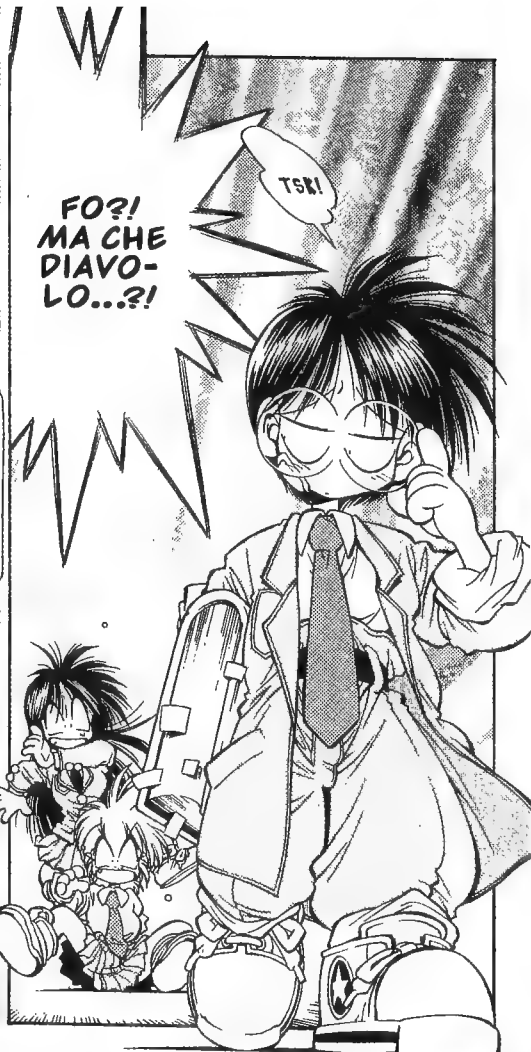
FGEEH!
KRRUMP
ABITI DA DONNA
NOVITA' PRIMAVERILI
...SEMBRA CHE SIA APPENA PASSATO UN TIFONE!
QUI LA FACCENDA NON ACCENNA A TROVARE UNA CONCLUSIONE...
ABITI DA DONNA
PERO' ALMENO SEMBRA CHE FO SIA IN VANTAGGIO...

GRAB
TAP
TAP
TAP
THOMP
SKRP
SKRP
TAP
GROWARRGH!
SLASH

IL MORSO DI UN GATTO DOTATO DI QUELLA FORZA ERCULEA POTREBBE STACCARGLI UN BRACCIO!
OH, NO! FO E' STATO MORSO!
FOOO!
KRAKK
FGYAAAAAH!
NON HO MAI DUBITATO DEL FATTO CHE FO AVREBBE VINTO!
CHE MUSCOLI, QUEL RAGAZZO!
GLI SI E' SPEZZATA UNA ZANNA...
POVERINO!

FWWH
FWWH FWWF
FLIP
KRUMP
ARGHYAAH!
SWISH
STRAAP

BOING
UH?!
TU TU TU
DA DA
AT
ENDRESS·HAPPY
DAN
HEART

ADESSO PERDE TUTTI I POTERI E LE PRENDE!
OH, ACCI-DENTI!
AAAAAH!
DRASH
PLOMF
DANNAZIO-NE! STA SCAPPANDO DI NUOVO!
TAP TAP TAP

TSK!
FO?! MA CHE DIAVOLO...?!
E PIANTALA DI AGITARTI!
COSA FACCIAMO CHIHAYA?! SENZA IL FO BESTIALE NON POSSIAMO PIU` FARE NULLA!
IO TEMO DAVVERO CHE TU STIA CORRENDO ALQUANTO, MIA CARA CHIHAYA... INOLTRE, EVITA DI PRENDERTI TUTTE QUESTE CONFIDENZE...
CON IL NOSTRO ASSO NELLA MANICA RIDOTTO IN QUESTO STATO DOBBIAMO NECESSARIAMENTE RITIRARCI...
FLAP
M-MA...
DUNQUE...
VEDI KAPPA MAGAZINE 50!
PEREPE' PEPE' PEREPEPE'
BAH... LOTTATRICI DI CATCH... SAREBBE ORA CHE INIZIASTE AD AVER INTERESSI PIU` CONSONI ALLA VOSTRA ETA'...
CERCATE DI MIGLIORARE LA VOSTRA EDUCAZIONE STUDIANDO PER IL FUTURO DEL NOSTRO PAESE!
E=MC²
MUMBLE MUMBLE
RIPENSANDOCI BENE... ANCHE QUALCHE TEMPO FA E` SUCCESSO QUALCOSA DEL GENERE...
CRIBBIO! LO SHOCK E` STATO COSI` VIOLENTO CHE HA CAMBIATO CARATTERE UNA SECONDA VOLTA!

TSK!
DATO CHE LA CATTURA DI QUEL GATTO VA MOLTO OLTRE LE VOSTRE MISERE CAPACITÀ...
...MI VEDO COSTRETTO A DARVI UNA MANO IO...
COSA?!
MA È IMPOSSIBILE!
CONTRO UNA BELVA COME QUELLA... CON LA FORZA DI DIECI TIGRI...
...UN SECCHIONE COME TE NON PUÒ FARE UN BEL NIENTE! TI RIDURRÀ IN BRANDELLI SANGUINOLENTI!
NON C'È ASSOLUTAMENTE BISOGNO DI PREOCCUPARSI, RAGAZZINA... GLI DARÒ SCACCO MATTO IN SOLE DUE MOSSE!
TU! VA' AL REPARTO ORTOFRUTTICOLO, PER CORTESIA...
TU, INVECE, DOVRESTI FARE UN SALTO AL REPARTO IGIENE PERSONALE...
C-COSA... OH, VA BENE!
SPLASH
PetShop
OH, MIO DIO! QUELLI SONO I NOSTRI RARISSIMI PESCI TROPICALI!
SPLASH

MM...

IO CREDO CHE LANCELOT POSSA TORNARE A ESSERE IL GATTO DOLCE CHE ERA PRIMA... BASTERÀ ESTRARGLI QUEL SANGUE IN QUALCHE MODO...

NON C'È ALCUN BISOGNO DI PREOCCUPARSI, RAGAZZE... HO GIÀ PENSATO A TUTTO IO!
A PROPOSITO, MI AVETE PORTATO LE COSE CHE VI AVEVO CHIESTO POCO FA?
OH, SÌ... CERTO CHE CE LE ABBIAMO!
ALLORA È TUTTO PRONTO...

OH... MI AUGURO CHE VI SIATE FATTE RILASCIARE ANCHE IL REGOLARE SCONTRINO FISCALE...
DIAMOCI DA FARE...

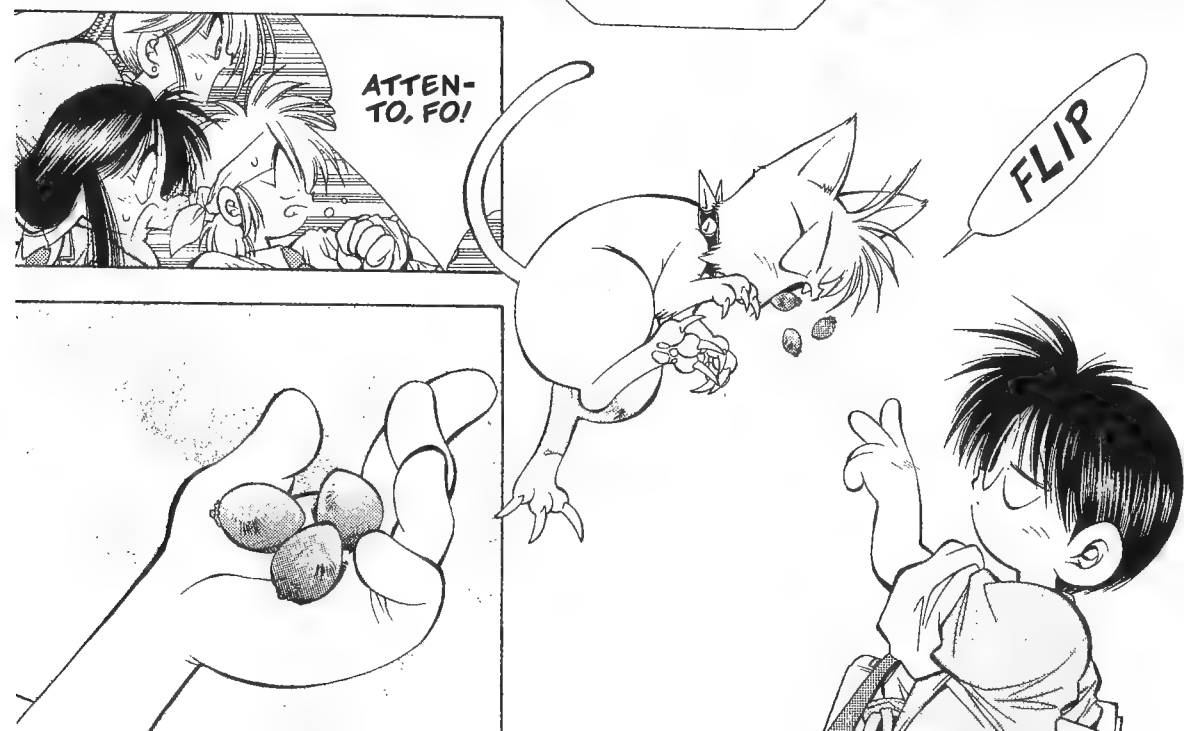
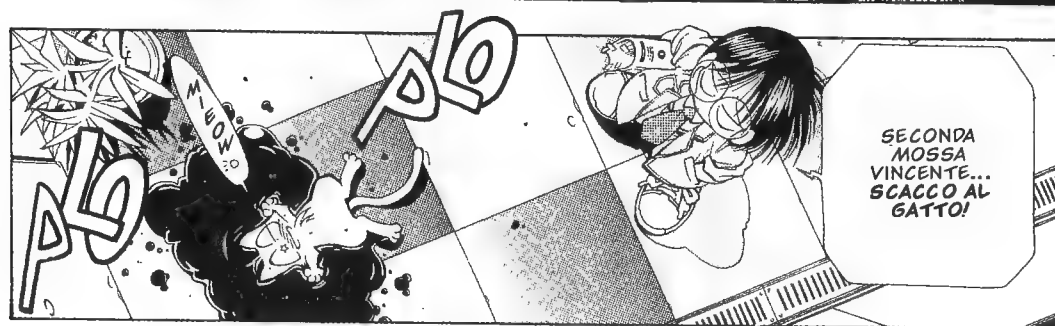
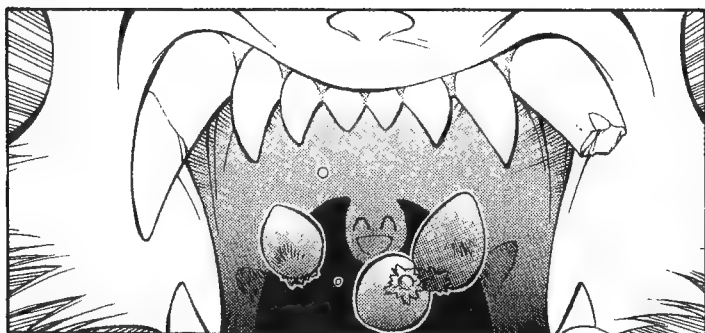
FERMO LÀ!

MEOW
?!
FLIP
SWISH
TAP
FSHHAA

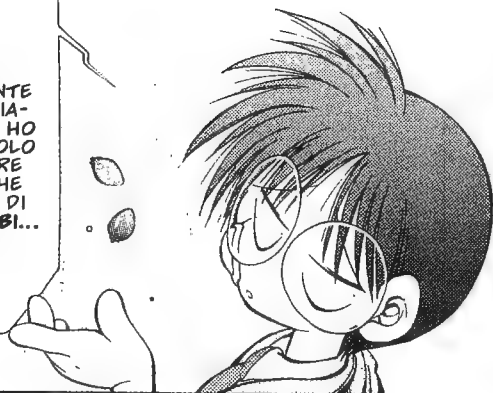
MA E` PERI-COLO-SO!
AAH!
FSSHHA
MIAO

SPLOTCH
DENTIFRICIO? UNA BUCCIA DI MANDARINO?!
SPROING
FGYARH! MIAUU!
STONG
HANF HANF
HAI VISTO?! PROPRIO COME DICEVA FO!
PER QUANTO POSSA ESSERE VIOLENTO, E' PUR SEMPRE UN GATTO... E QUESTE COSE GLI DANNO FASTIDIO!
NON FATELO CON I VOSTRI!
I GATTI ODIANO L'ODORE DI CERTE SOSTANZE, COME GLI AGRUMI E IL DENTIFRICIO.
ED ECCO LA PRIMA MOSSA VINCENTE...

WUMP
GROOWL
FWW!
FGYEH!
ORA NON RIUSCIRÀ PIÙ A PRENDERE DELLE DECISIONI IN MANIERA FREDDA...
MOTIVO PER CUI ORA NON FARÀ ALTRO CHE ATTACCARE A CASACCIO...
FLIP
ATTENTO, FO!

GLUP
UH?
SPROOOOSH
AAAH!
MIEOW
PLO
PLO
SECONDA MOSSA VINCENTE... SCACCO AL GATTO!

MA CHE DIAVOLO GLI E` SUCCES-SO?!

COSA GLI HAI FATTO, FO?

OH, NIENTE DI SPECIA-LE... GLI HO FATTO SOLO INGOIARE QUALCHE FRUTTO DI **MATATABI**...

DOVETE SAPERE CHE IL MATATABI E` UNA PIANTA COLTIVATA NELLE ZONE MONTANE...

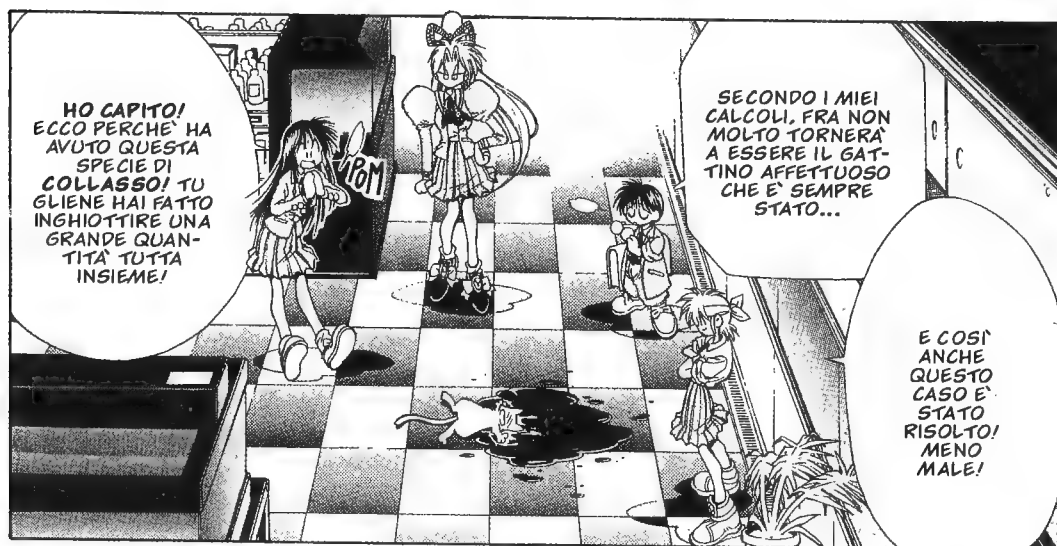
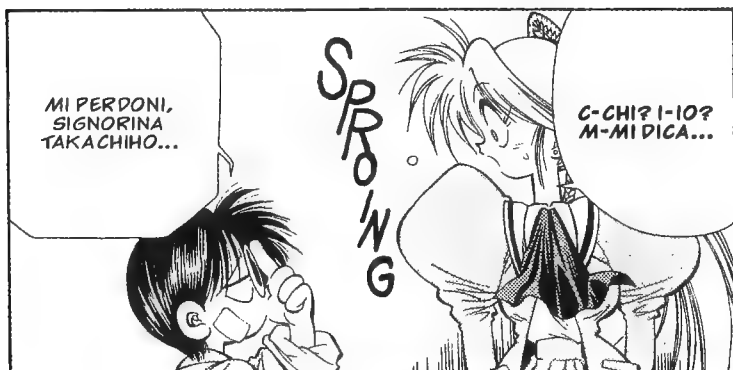
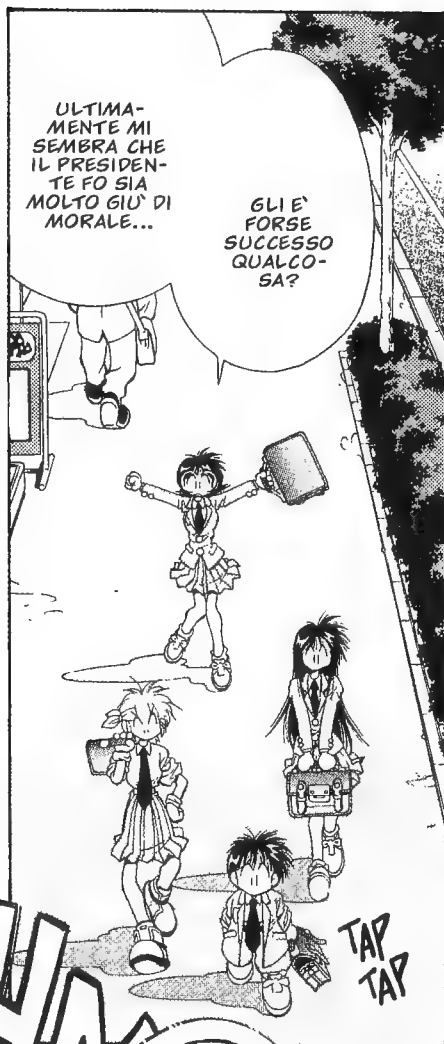
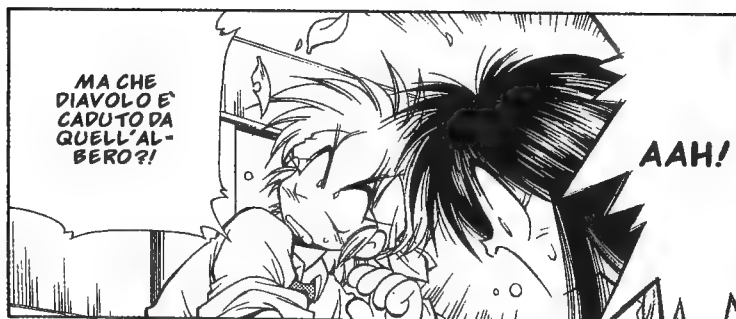
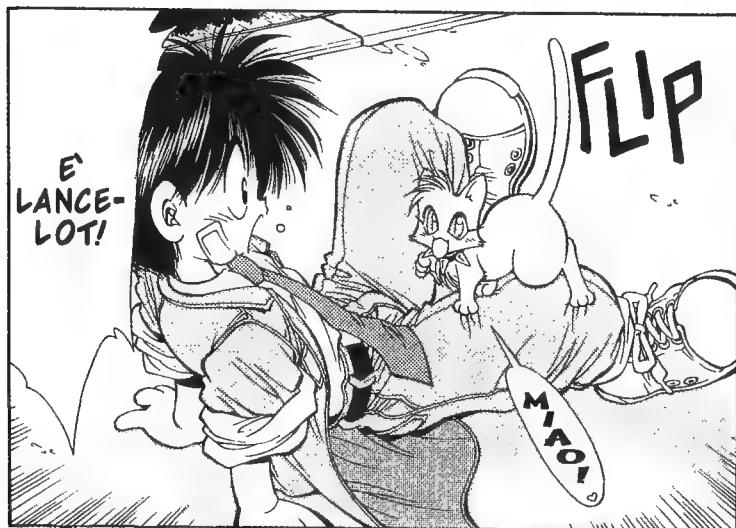
IL SUO **GAMBO** E I SUOI **FRUTTI**, SE INGERITI DA UN FELINO, SONO CAPACI DI CAUSARE A ESSO UNO STATO DI **UBRIACHEZZA** CHE LO RENDE PRATICA-MENTE **INERME** PER UN BREVE PERIODO...

OOH...

MI PERDONI, SIGNORINA TAKACHIHO...
SPROING
C-CHI? I-IO? M-MI DICA...

ACCIDENTI! HA SUBITO UNA PREDICA DA FO!
COME SEI SEVERO...
LEI DICE?
SNIFF

LA CURIOSITÀ HA PERMESSO ALL'UOMO DI EVOLVERSI, E PER QUESTO LA CONSIDERO UN PREGIO...
E I DANNI SONO A SUO CARICO...
...MA SI RICORDI CHE UN VECCHIO ADAGIO DICHIARA ANCHE CHE TROPPA CURIOSITÀ UCCISE IL GATTO... PER CUI LE CONSIGLIO DI CONTENERSI, DA OGGI IN POI...

SOB...
UFF!

ULTIMAMENTE MI SEMBRA CHE IL PRESIDENTE FO SIA MOLTO GIU` DI MORALE...
GLI E` FORSE SUCCESSO QUALCOSA?
TAP TAP
DOPO LA FACCENDA DEL GRANDE MAGAZZINO, LANCELOT E` SPARITO DALLA CIRCOLAZIONE!
GIA`... E DA QUEL GIORNO NON SI E` FATTO PIU` VEDERE... E` **NATURALE** CHE FO SENTA LA SUA MANCANZA, POVERINO...
FR
UH?
DSH
WHUMP
AAAH!
ATTENTO, FO!

MA CHE DIAVOLO È CADUTO DA QUELL'ALBERO?!
AAH!
È LANCELOT!
FLIP
MIAO! ♡
GUARDATE... LANCELOT È TORNATO COME PRIMA!
AH AH! BENTORNATO, STUPIDO GATTACCIO!
?
IL MIO SHOPPING PIÙ COSTOSO... SIGH...
FATTURE
CHANGING FO - FINE..?

Non abbiamo fatto in tempo a lamentarci per il pessimo trattamento riservato a Sailorstars (Petali di stelle per Sailor Moon), Marmalade boy (Piccoli problemi di cuore) **e** Kaito Saint Tail (Lisa e Seya, un solo cuore per lo stesso segreto), **solo per citare tre delle serie più martoriate dalla censura, che dobbiamo fare i conti anche con** Rayearth, **ribattezzato per ragioni a noi oscure** Una porta socchiusa ai confini del sole. **Naturalmente la trasmissione del cartoon è stata accompagnata dai soliti deliri che la psicanalisi moderna evidentemente impone. Anche questa volta la nostra indignazione ha coinciso con quella dei nostri lettori, che ci hanno inondato di lettere e fax. Vediamo insieme alcuni dei commenti più inviperiti...**

K63-A

Cari Kappa boys, sono proprio incazzata: **Rayearth** è iniziato da appena tre giorni e già non ce la faccio più! A parte il cambio dei nomi e le censure varie, la cosa che più mi ha fatto girare le scatole è l'articolo apparso su "TV Sorrisi e Canzoni" numero 27: oltre alla sottile ironia di Maria Rita Parsi non ho proprio retto la frase «...sono ragazzine guerriere con tanto di fallici spadoni...»! E' del tutto fuori luogo, e dubito che gli uomini, che per decine di secoli hanno impugnato spade, pensassero a tutta la simbologia attribuita da Freud alle varie cose (spada=pene, volare=sesso...). Fino a quando dovremo sopportare tutto ciò?

Anna Bellicanta, Montebelluna (TV)

K63-B

Da brava appassionata del fumetto delle CLAMP, ho iniziato a seguire il cartone animato di **Rayearth** in onda su Italia 1. Trascurando le ormai ovvie differenze nei nomi (escludendo le eroine, tutti i personaggi che nel fumetto avevano una 'L' nel nome si sono trovati una 'R'...), ho notato che sono state tagliate scene in cui le protagoniste riportano ferite sanguinanti. Si vedono chiaramente frecce o spade che stanno per colpire, immagini al rallentatore e, di punto in bianco, l'eroina di turno con il volto sofferente... Ma sofferente di cosa, se non si è visto niente? [...] Il fondo si è però toccato con il taglio di una scena in particolare, quando una protagonista dà uno schiaffo a un piccolo nemico. [...] Ho altre cose da dirvi, anche se credo rientrino più nel campo di Luca Raffaelli: su "TV Sorrisi e Canzoni" la psicologa Maria Rita Parsi definisce le protagoniste di **Rayearth** come tre «ragazzine guerriere con tanto di fallici spadoni». E' ora di finirla con questo assurdo luogo comune! La donna nel suo ruolo di madre dovrebbe essere il simbolo della non-violenza, ma in certi casi non si può fare a meno delle maniere forti, e la donna non vuole (e non deve) tirarsi indietro. Combattere per ciò in cui si crede non è assolutamente una rinuncia alla femminilità, ma un dovere di ogni essere umano. [...] Il sarcasmo della Parsi mi fa pensare che gli psicologi per giudicare un cartone animato o un telefilm ne guardino solo un paio di puntate: la prima e quella che contiene la maggior dose di violenza!

Serena, Latina

Mentre rispondo alle proteste contro Rayearth stanno trasmettendo in TV l'ultimo episodio della prima serie animata. I responsabili Mediaset sono arrivati a negare l'evidenza, e sempre più spesso leggo loro dichiarazioni di una falsità spaventosa. Pensate che sono arrivati a dire che Sailorstars **non è stato poi particolarmente censurato, e che la prima messa in onda di** Kaito Saint Tail (Lisa e Seya...) **era stata interrotta dopo appena undici episodi (nonostante gli alti indici di ascolto) perché la storia era... 'incompiuta', dalla caratterizzazione dei personaggi, sino alle storie e ai disegni. Perché non dire piuttosto che il fatto che la co-protagonista (una suora!) commissionasse furti all'eroina della situazione poneva 'moralmente a rischio' l'intera serie? E perché è poi ripresa senza clamori durante l'estate? Questo mese sulle pagine di** Sailor Moon **vi aspetta qualche sorpresa sui tagli apportati a** Saint Tail, **mentre a ottobre (sempre su** Sailor Moon**) sveleremo qualche retroscena sull'adattamento televisivo di** Rayearth. **Nulla resterà impunito... Eh eh eh!**

K63-C

Salve, imperterriti alfieri della nippo-cultura in questa asfittica Italia del sensazionalismo facile, il mio nome è Selene e sono una ragazza di diciannove anni, nata a Londra, ma da anni residente in questo strano paese dalle mille contraddizioni. Premesso che sono una sfegatata fan delle guerriere di Naoko Takeuchi (complimenti per la nuova impostazione del mensile a loro dedicato), volevo affrontare in questa lettera un tema molto semplice: io sono omosessuale. Ovviamente per me non c'è niente di strano nell'affermare ciò, ma stando a quanto scrive Vera Slepoj sembra proprio che io debba vergognarmi e andare al rogo (o sbaglio?). In **Sailor Moon** è descritto uno splendido rapporto omosessuale. L'amore tra Michiru e Haruka è tenero, delicato, forte e passionale al tempo stesso, e poche altre produzioni televisive o cinematografiche hanno saputo affrontare l'argomento in maniera tanto delicata e verosimile. Molti pensano che l'amore tra due omosessuali (e poi, che brutta la parola 'omosessuale', ricorda la distinzione hitleriana sulle razze...) debba essere perverso, vizioso, sporco... E invece è solo amore puro e semplice, fatto di tenerezza, complicità e rispetto. [. .] Adesso viene fuori che Bunny (Usagi, please) corrompe i bambini facendo desiderare loro di essere 'brutti, cattivi e gay'. **Sailor Moon** non potrà mai essere la causa di tendenze omosessuali di un bambino: omosessuali si nasce e non si diventa. E' ora di finirla con questo maledetto razzismo! [...] Sto da due anni con una ragazza, ho con lei uno splendido rapporto e siamo più che discrete con il resto del mondo, ma cosa accadrebbe se un giorno un ragazzino ci vedesse scambiarci un bacio? La madre lo trascinerebbe via disgustata e nella sua mente nascerebbe un senso di vergogna e quindi di intolleranza. Se però vedesse due eroine dei cartoon scambiarsi un bacio, allora forse capirebbe e accetterebbe la diversità.

Selene Rodman, Firenze

Non credo che sarebbe comunque così facile imporre la tolleranza al prossimo, ma legittimare ogni 'diversità' (termine persino peggiore di 'omosessuale') in un cartone animato potrebbe certo rivelarsi un piccolo passo avanti. Così come parlarne con l'ovvia naturalezza sulle pagine di una rivista a fumetti. Se può esserti di conforto, centinaia di nostri lettori sono rimasti come te scandalizzati per le censure televisive di Sailor Moon, **e nessuno ci ha scritto perché 'offeso' dall'amore tra Michiru e Haruka, anzi. Se hai letto l'intervista a Naoko Takeuchi su** Kappa **51, inoltre, saprai certamente che era sua intenzione sottolineare come un sentimento d'amore possa nascere anche tra persone dello stesso sesso, uomini o donne che siano. Grazie per il disegno che ci hai mandato e per l'affetto che ci dimostri. Un abbraccio forte.**

Massimiliano De Giovanni

CLASSIFICA maggio 1997 KAPPA 59

1) Oh, mia Dea! (cover)	8,9
2) Oh, mia Dea! (manga)	8,4
3) Editoriale	8,3
4) Sailorstars (dossier)	8,2
5) Sailor Moon (manga)	8
6) Gengaman (intervista)	7,9
7) Calm Breaker (manga)	7,8
7) Kappa Vox (rubriche)	7,8
9) Punto a Kappa	7,7
10) Assembler OX (manga)	7,4
11) GdR 3x3 Occhi (gioco)	6,5

Il meglio di Kappa
1) Gengaman
2) Sailor Moon
3) Editoriale

Il peggio di Kappa
1) GdR 3x3 Occhi
2) Assembler Ox
3) Niente

CLASSIFICA giugno 1997 KAPPA 60

1) Editoriale	9
2) Punto a Kappa	8,7
3) Kappa Vox (rubriche)	8,6
4) Oh, mia Dea! (manga)	8,5
5) Calm Breaker (manga)	8,4
6) Mononoke Hime (dossier)	8,3
7) Top Ten OAV (articolo)	8,2
8) Sailor Moon (cover)	8
9) Sailor Moon (manga)	7,8
10) Assembler OX (manga)	7,4

Il meglio di Kappa
1) Editoriale/Punto a Kappa
2) De Press
3) Mononoke Hime

Il peggio di Kappa
1) Top Ten OAV
2) Sailor Moon
3) Niente

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

L'UTILITA' DI UNA DEA

KEI-ICHI...

MMM...

UHNN...

KEI-ICHI!

GRAT

AH... CHI...?

BUON-
GIORNO,
TESORO...
COME
STAI,
KEIICHI?
PFF...
AAAH!
STRONG
AH AH
AH...
M-
MA...?

AAAH!

CO-CO... CO-CO...?!

AH AH... NON TI È PIACIUTO?

HANF HANF

DOVREBBE ESSER STATO UN BEL RISVEGLIO, NO?

SCOMMETTO CHE BELLDANDY NON TI HA MAI SVEGLIATO COSÌ BENE...

NO! E... E NON VOGLIO NEMMENO CHE LO FACCIA!

OH!

VOI...

...SIETE DUE SPORCACCIONI!
VOI...
NEO SKULD BOMB

TEMO CHE SIA STATA UNA SCENA TROPPO SCIOCCANTE PER UNA BAMBINA COME TE...
SSSHHH
MI DISPIACE...
GRR!

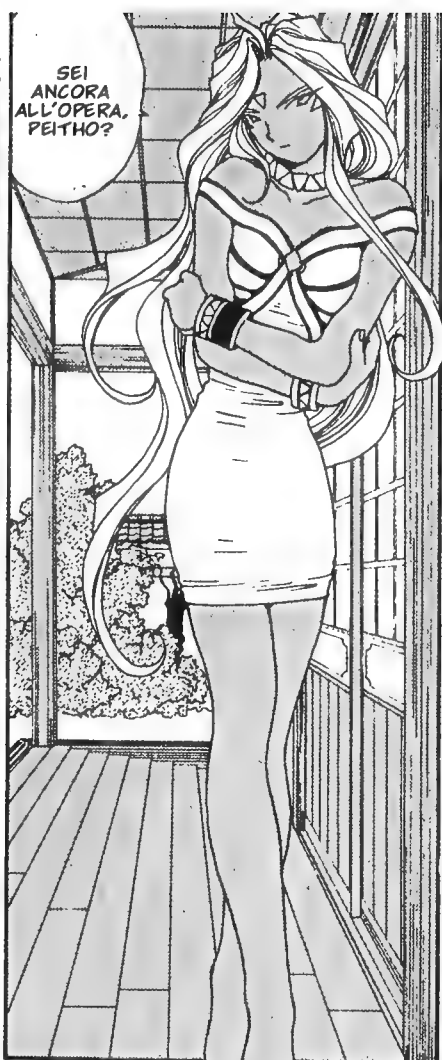
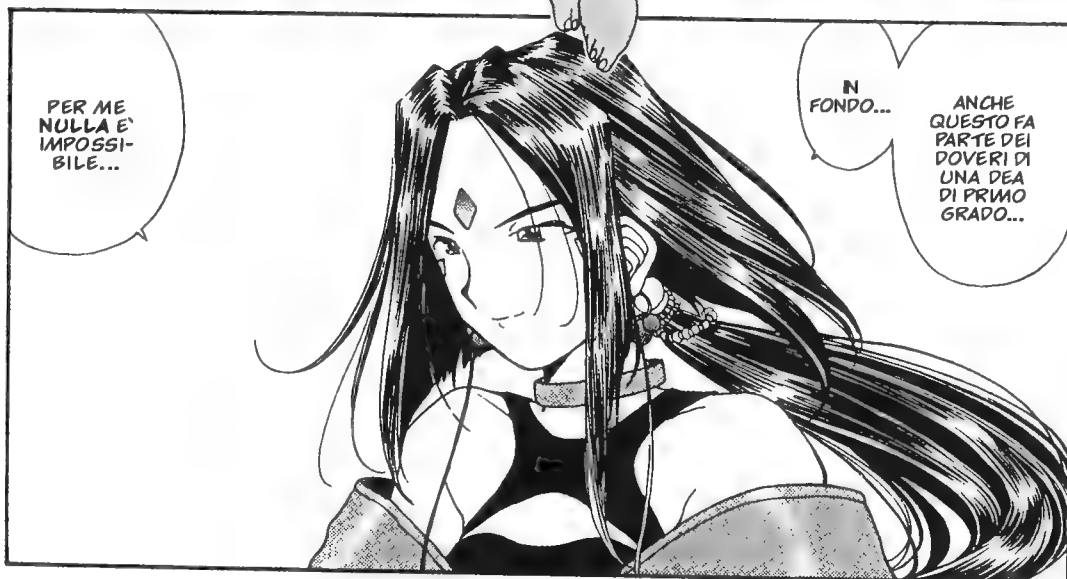
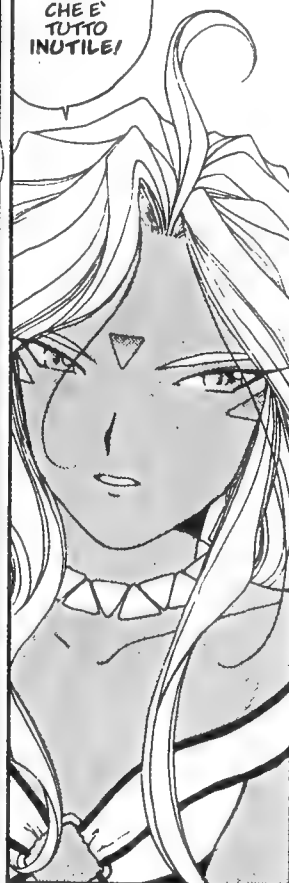
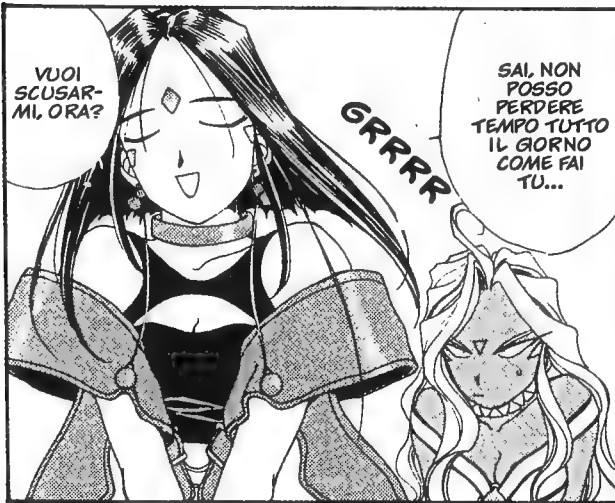
POFFT
AAH!

FORSE, LA MISSIONE DI ESAUDIRE I DESIDERI DEGLI ESSERI UMANI...
...NON E` ANCORA ADATTA A UNA DELLA TUA ETÀ...

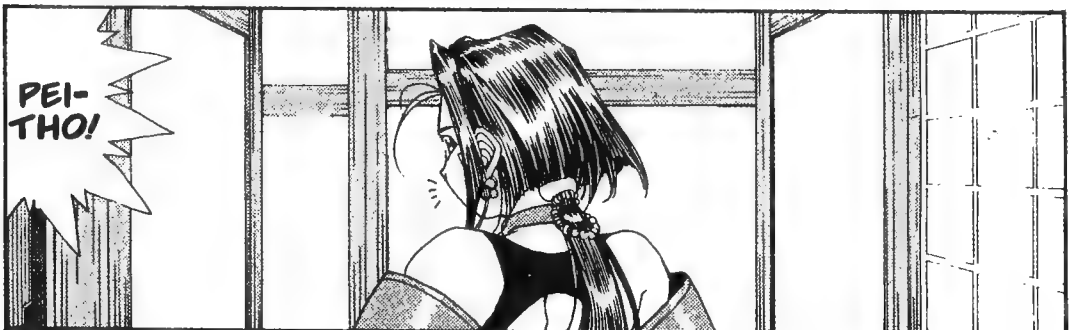
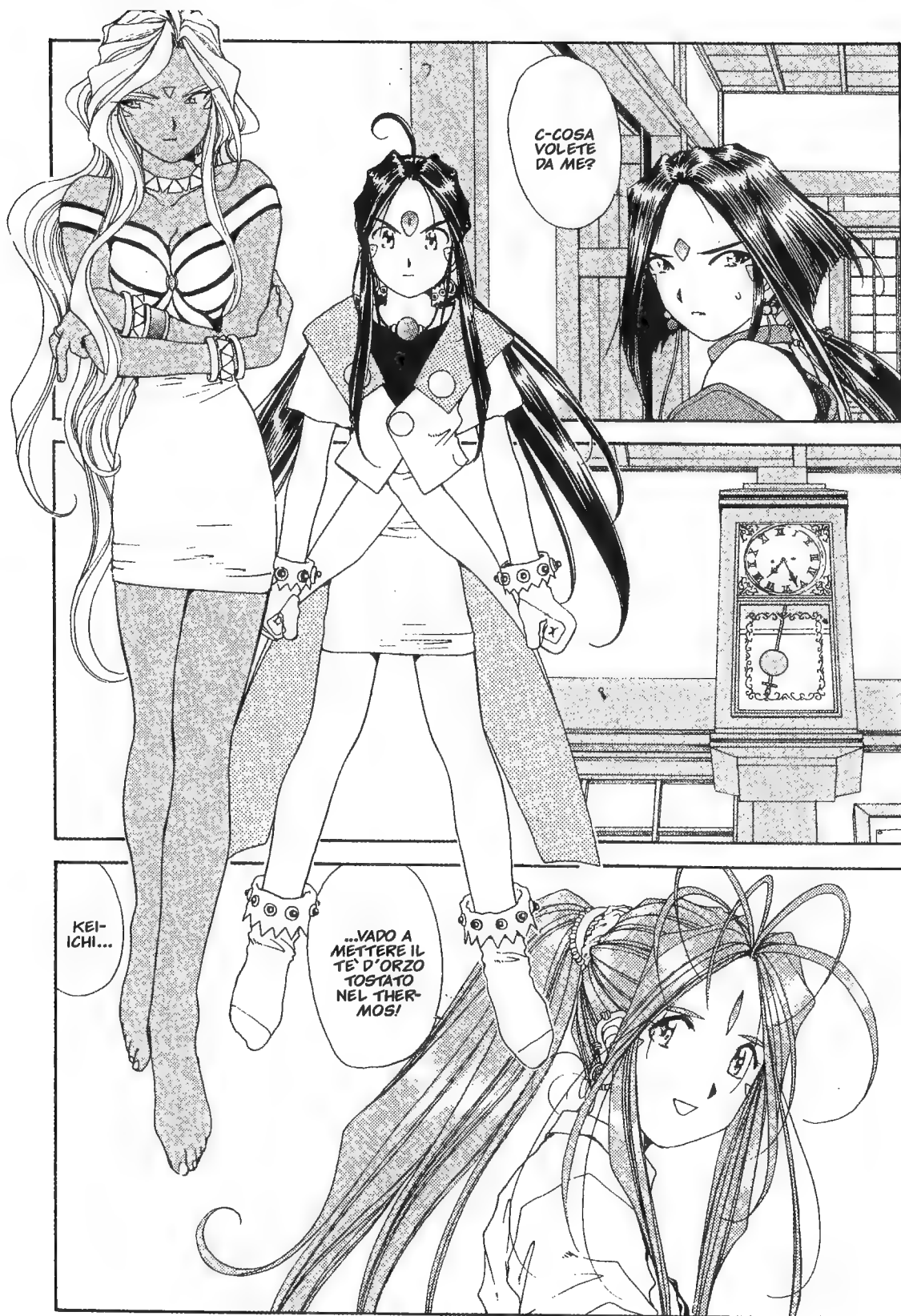
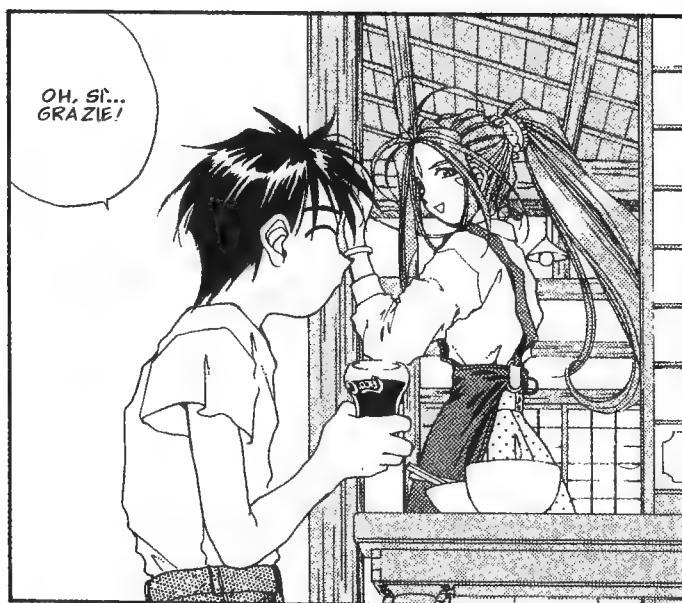
AH AH AH...
GRUNT...

IO...
IO SONO ADAT-TA!
SONO UNA DEA ANCH'IO, E CONOSCO I MIEI DOVERI!

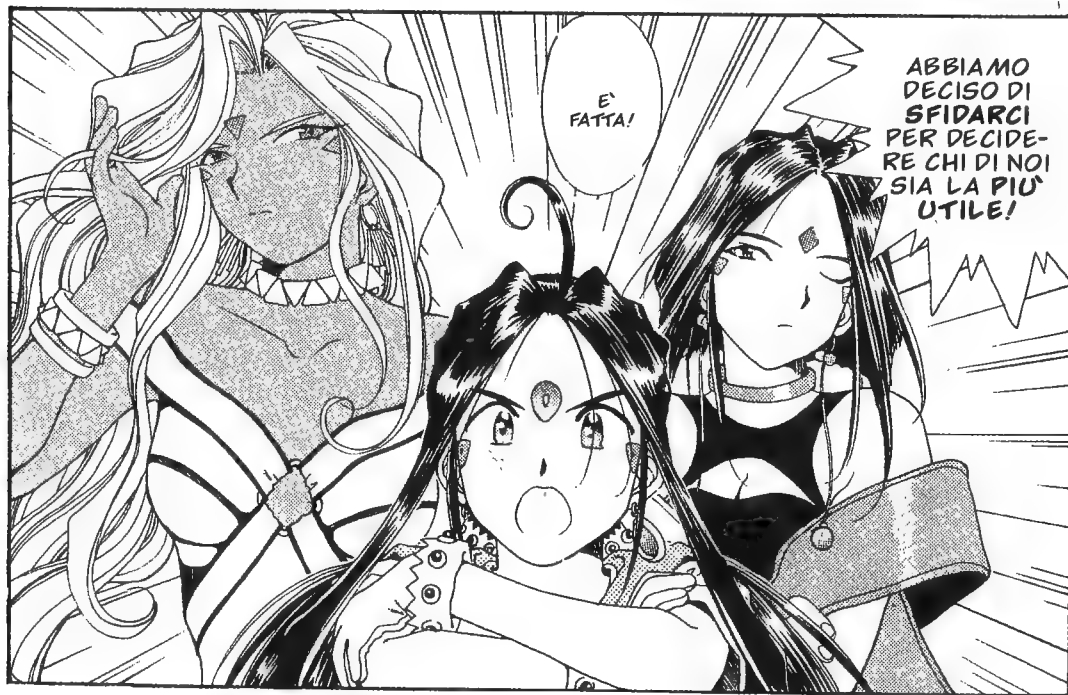
OH, POVERI NOI...
TEMO CHE SI PRO-SPETTINO TEMPI DURI...
FACCIO COLA-ZIONE E VADO ALL'UNIVERSITÀ!
WROOSH

SEI ANCORA ALL'OPERA, PEITHO?
MI SEMBRA DI AVERTELO GIÀ DETTO, CHE È TUTTO INUTILE!
PER ME NULLA È IMPOSSIBILE...
IN FONDO...
ANCHE QUESTO FA PARTE DEI DOVERI DI UNA DEA DI PRIMO GRADO...

PER CUI, TEMO CHE UNA DEA DI SECONDO GRADO COME TE NON POTRÀ MAI CAPIRE...
KRAKK
HO CAPITO...
VUOI ATTACCAR BRIGA CON ME!
VUOI SCUSARMI, ORA?
GRRRR
SAI, NON POSSO PERDERE TEMPO TUTTO IL GIORNO COME FAI TU...
CIAO...
E VA BENE...
ACCETTERÒ LA TUA SFIDA!
PEITHO!

C-COSA VOLETE DA ME?
KEI-ICHI...
...VADO A METTERE IL TE' D'ORZO TOSTATO NEL THER-MOS!

OH, SÌ... GRAZIE!

SSH

DALL'ISTANTE IN CUI SKULD HA INIZIATO A LITIGARE CON PEITHO...

SIGH

...MI SONO POTUTO GODERE UNA BELLA MATTINATA TRANQUIL-LA...

...ANCHE PERCHE` SE COSI` NON FOSSE, TRASGREDIREMMO UNA DELLE REGOLE BASE DELLE NOSTRE AGENZIE!
SI TRATTA SOLO DI UNA GARA, NATURALMENTE... NIENTE A CHE SPARTIRE CON UN CONTRATTO VERO E PROPRIO...
COSA SIGNIFICA È FATTA?
SCUSATE...
NON HAI NULLA IN CONTRARIO, VERO?
SIGNIFICA CHE TU SARAI L'ARBITRO, KEIICHI!
S-SCUSATE, MA...
È UNA COSA ASSURDA, MA HO PREFERITO ACCETTARE LA SFIDA PER FARLA FINITA IN FRETTA...
CI VUOLE PAZIENZA, SAI...
N-NON CAPISCO DI COSA STIATE PARLANDO...
SMETTETELA!
AVANTI! ESPRIMI UN TUO DESIDERIO!

MA VERAMENTE... IO...

DI' UN PO'...

PERCHE' NON PARTECIPI **ANCHE TU** A QUESTA GARA?

TU HAI PAURA CHE IO TE LO POSSA **PORTARE VIA!**

AH...

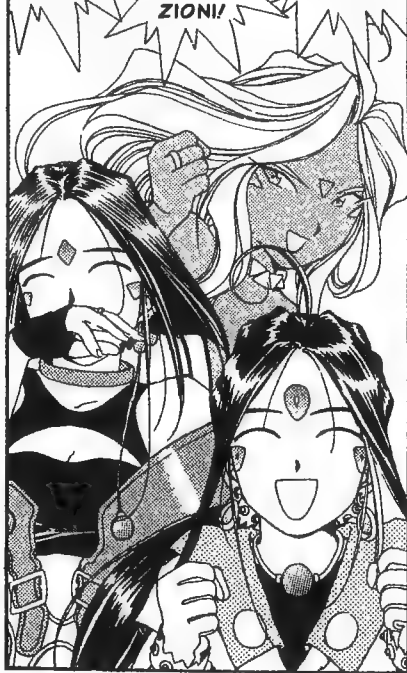
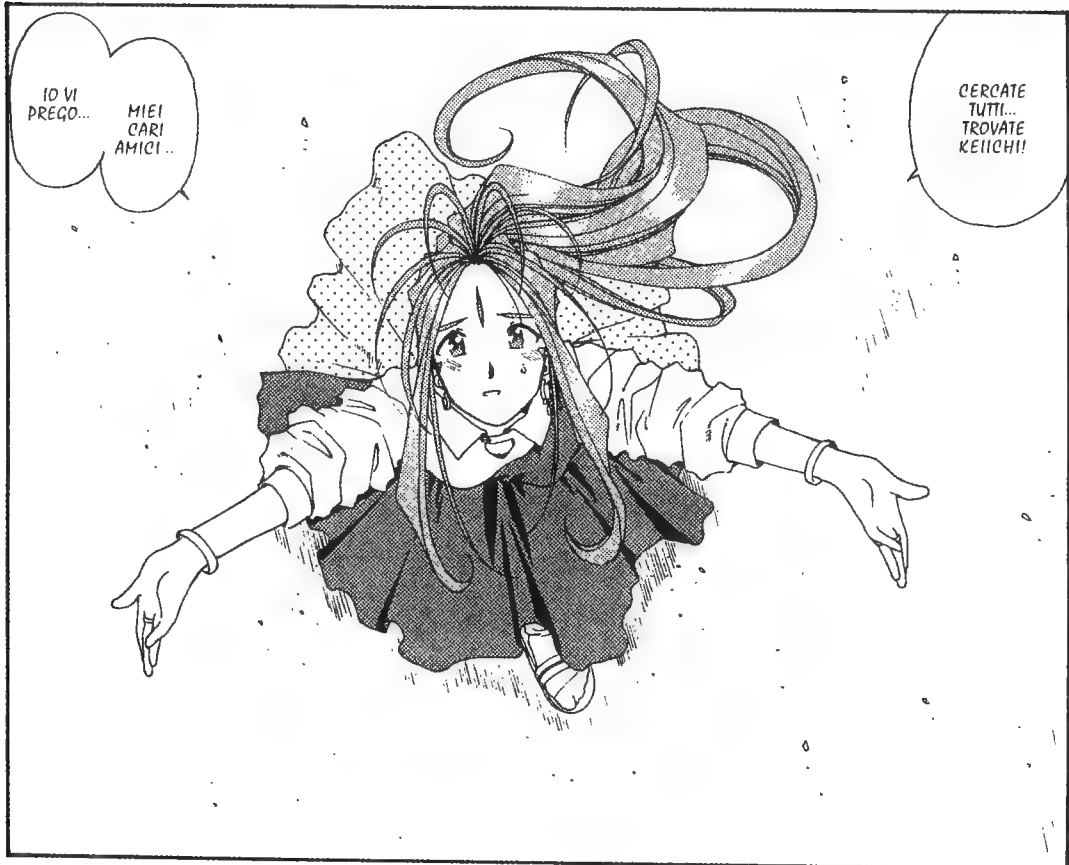
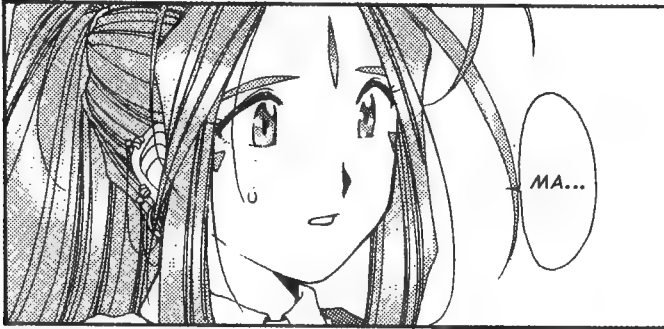
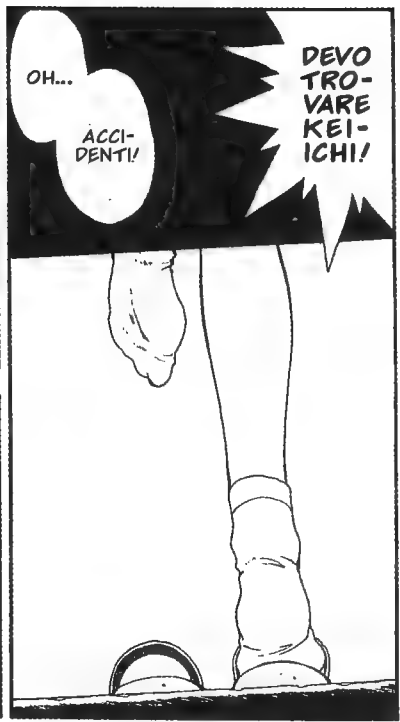
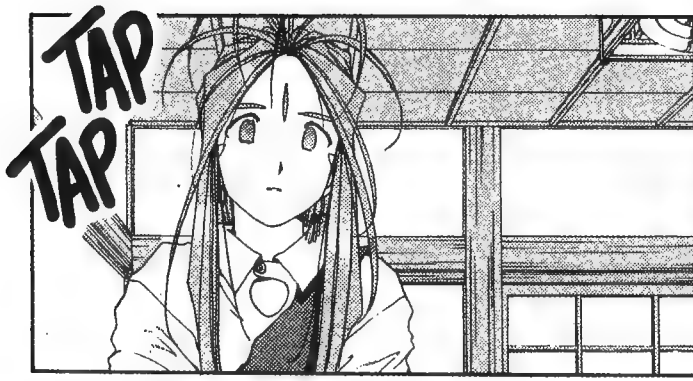
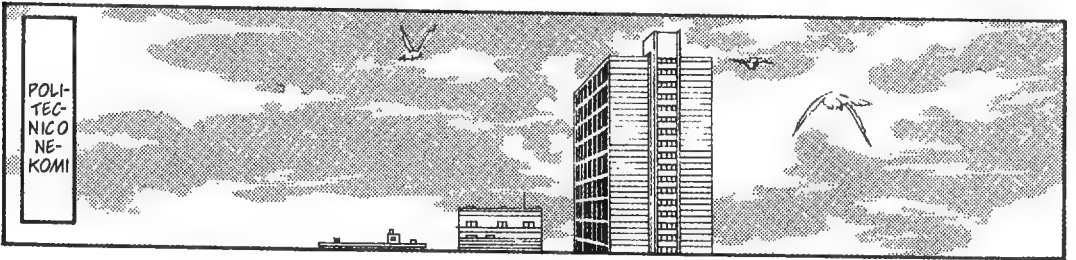
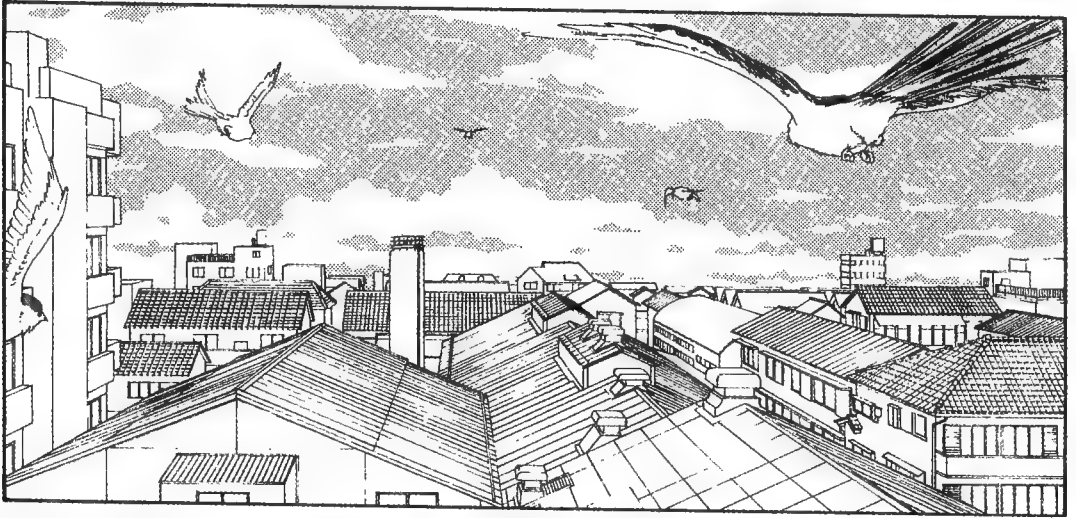
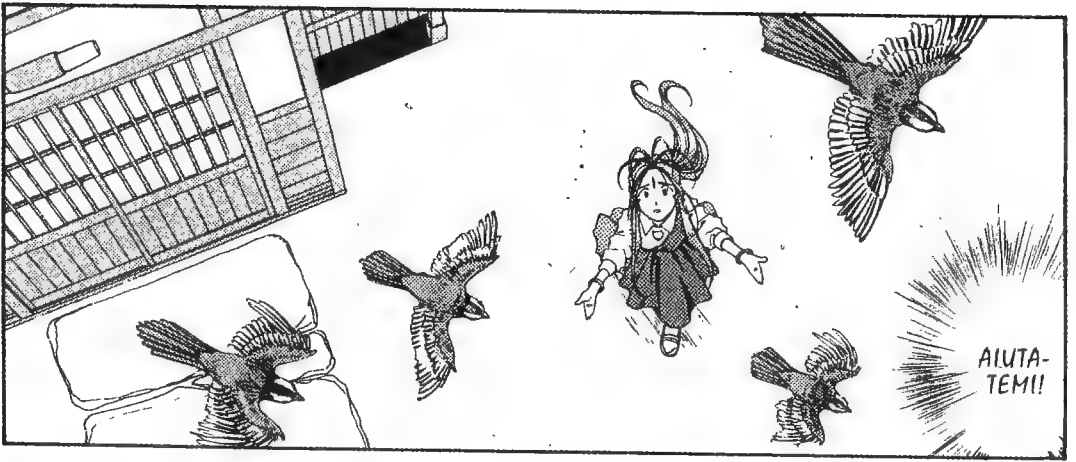
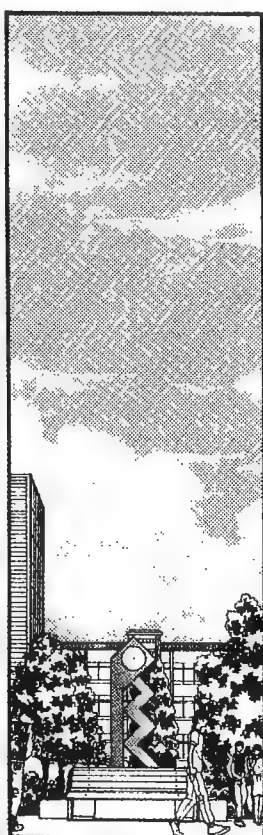
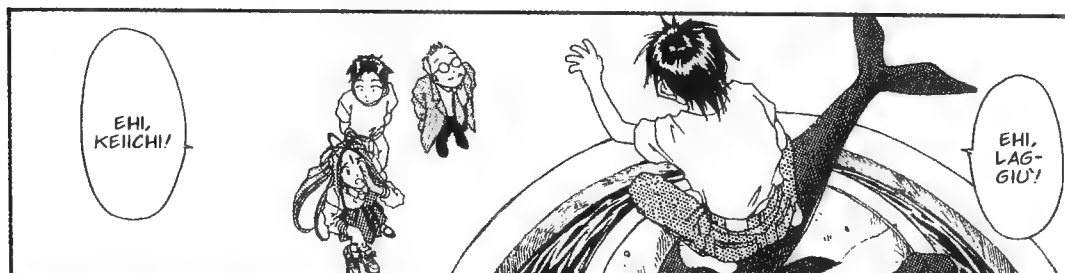
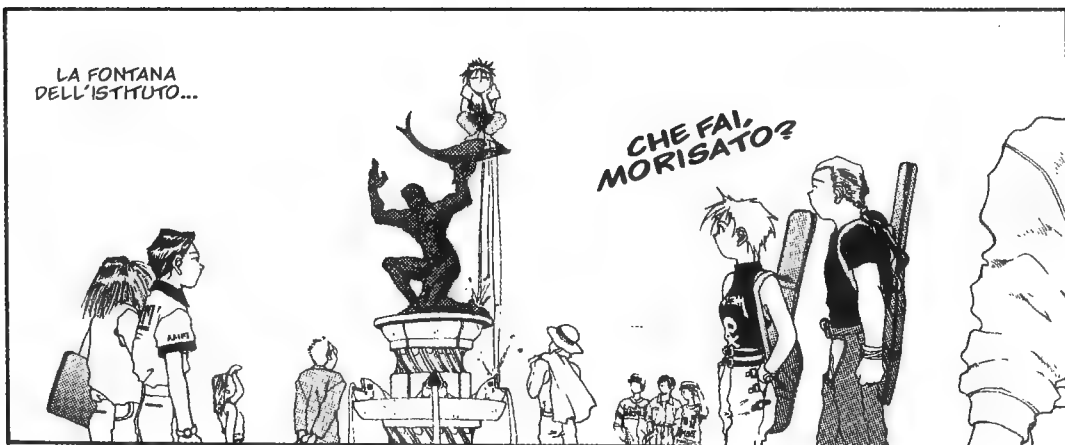
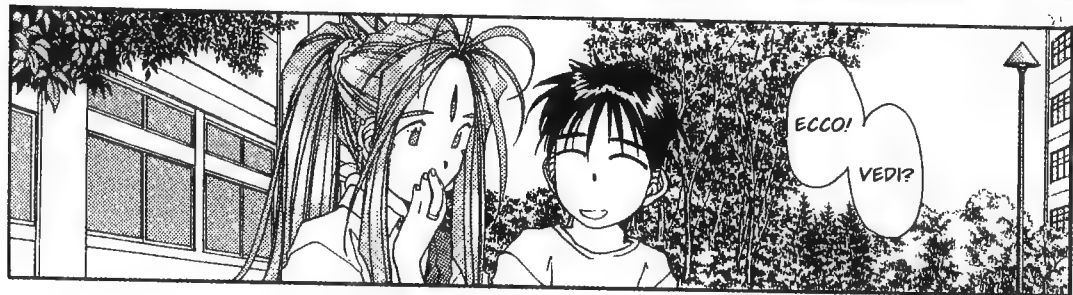
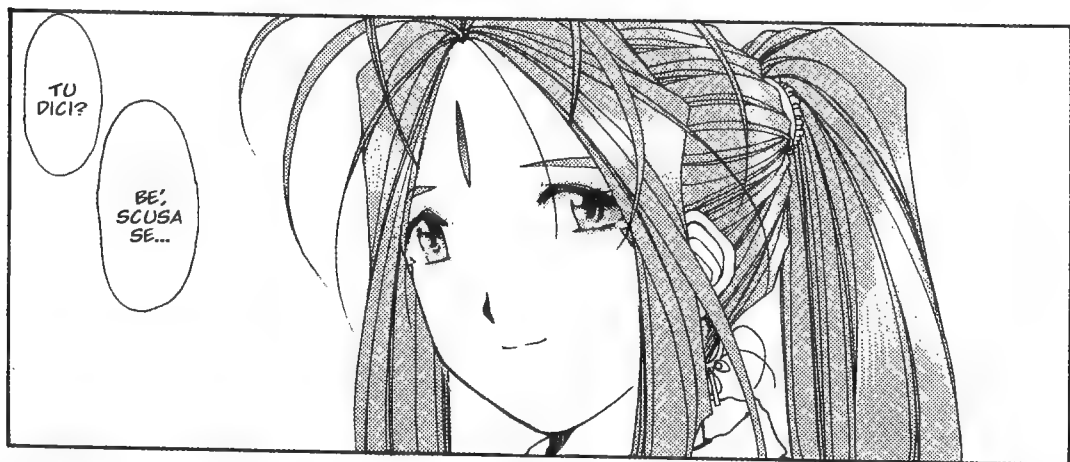
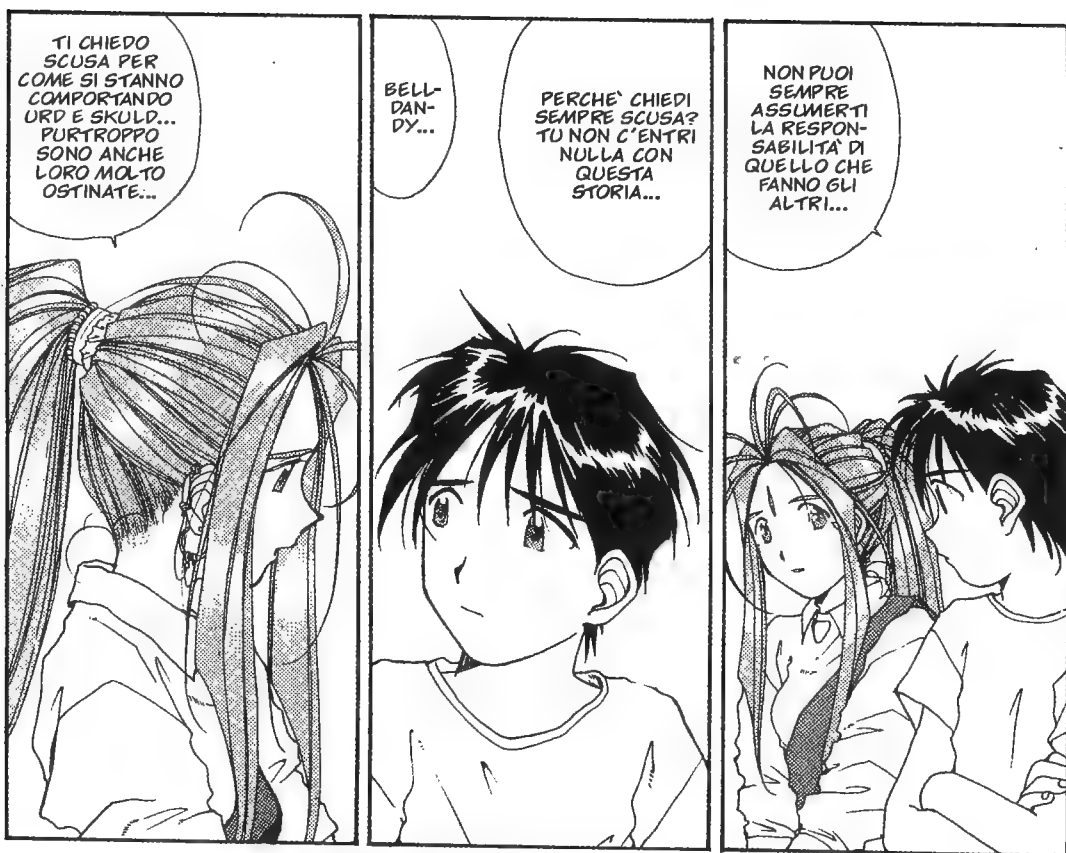
EHM ...

SCUSATEMI...
...IO DOVREI ANDARE ALL'UNIVERSITÀ, PER CUI... NE RIPARLEREMO QUANDO SARÒ TORNATO...
ALL'UNIVERSITÀ?
ALLORA TI MANDERÒ DIRETTAMENTE CON LA MIA MAGIA DI SPOSTAMENTO ISTANTANEO!
NO! LO FARÒ IO GRAZIE A QUESTA PISTOLA TELEPORTANTE!
MEGLIO RICORRERE ALLO SPOSTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE!

STUPISCO ME STESSA PER LA VELOCITÀ CON CUI LO POSSO FARE!
NESSUNO PUÒ BATTERE LA PRECISIONE DELLE MIA INVENZIONI!
CHE NE DITE DELLA TECNICA DI UNA DEA DI PRIMO GRADO?

FUSH

NOO! FERME!

...
...

PUOI DIRLO FORTE!
LA NOSTRA SFIDA CONTINUA! NON ABBIAMO RISOLTO ANCORA NULLA! ANDIAMO LÀ ANCHE NOI!

TAP
TAP

MA...

OH...
ACCIDENTI!
DEVO TROVARE KEIICHI!

IO VI PREGO...
MIEI CARI AMICI..
CERCATE TUTTI... TROVATE KEIICHI!

AIUTA-
TEMI!

POLI-
TEC-
NICO
NE-
KOMI

LA FONTANA DELL'ISTITUTO...
CHE FAI, MORISATO?

EHI, LAGGIU'!
EHI, KEIICHI!

QUALCUNO CI PORTI UNA SCALA!

GRAZIE... MI HAI SALVATO...

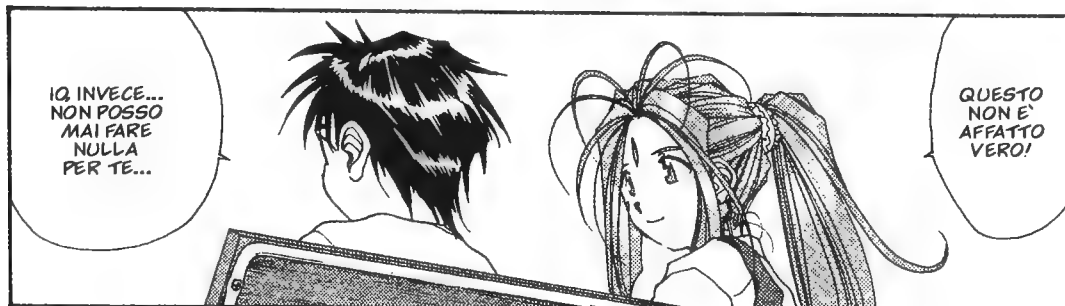
TI CHIEDO SCUSA PER COME SI STANNO COMPORTANDO URD E SKULD... PURTROPPO SONO ANCHE LORO MOLTO OSTINATE...

BELL-DAN-DY...

PERCHE` CHIEDI SEMPRE SCUSA? TU NON C'ENTRI NULLA CON QUESTA STORIA...

NON PUOI SEMPRE ASSUMERTI LA RESPON-SABILITA` DI QUELLO CHE FANNO GLI ALTRI...

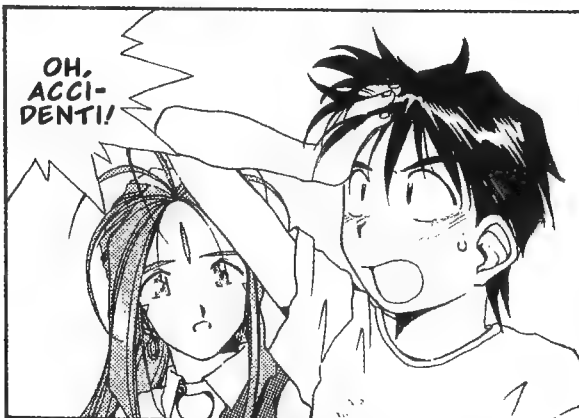
TU DICI?

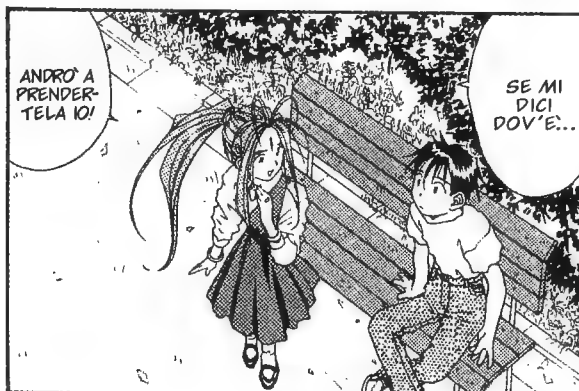
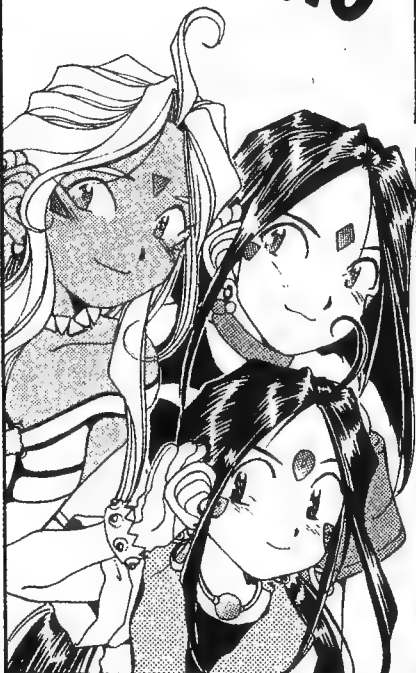
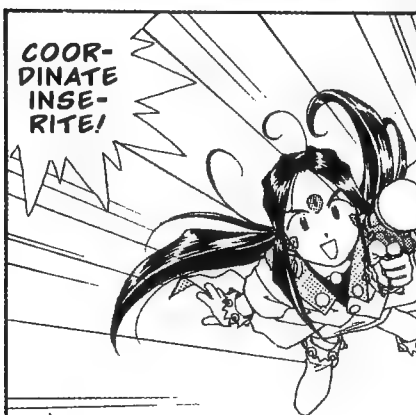
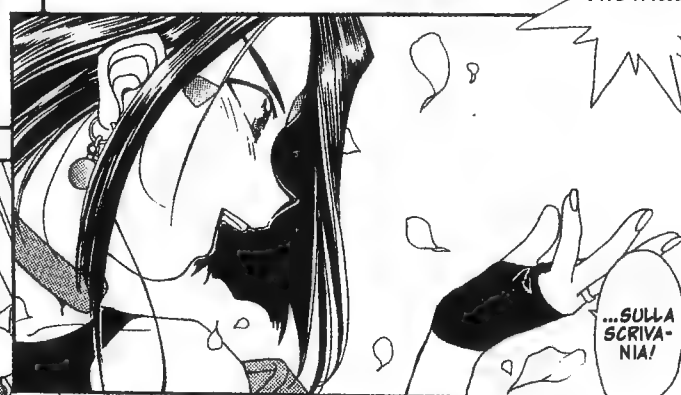
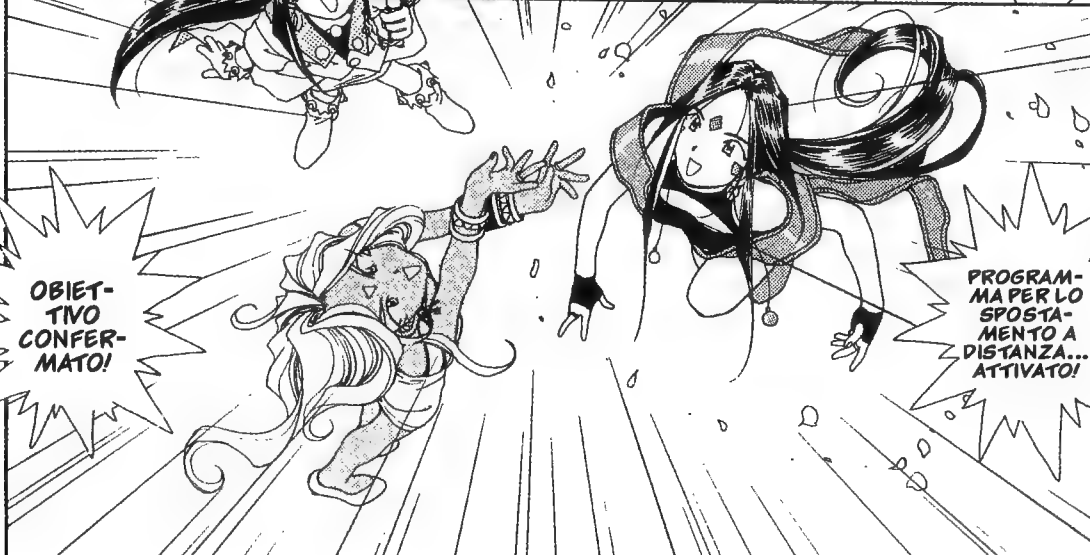
BE', SCUSA SE...

A ME PIACE MOLTO IL TUO MODO DI FARE... CE LA METTI SEMPRE TUTTA, IN QUALSIASI COSA TU STIA FACENDO...

E' PER QUESTO CHE SONO **FELICE** DI POTERTI DARE UNA MANO, QUANDO TI SERVE...

GRAZIE, BELLDANDY...
CALMA!
MI FISCHIANO LE ORECCHIE...
E COSA SIGNIFICA QUESTO!?
INSOMMA, CHE DIAVOLO STANNO FACENDO?!
SKROCK

COSA DIAVOLO SIGNIFICANO LE SUE PAROLE?
VUOL DIRE CHE HA FIDUCIA IN LUI FINO A QUESTO PUNTO?

OH, ACCIDENTI!

NON HO CON ME LA LISTA PER IL CONTROLLO DELL'ESPERIMENTO DI OGGI!
SONO STATO TELEPORTATO VIA COSI' ALL'IMPROVVISO CHE...

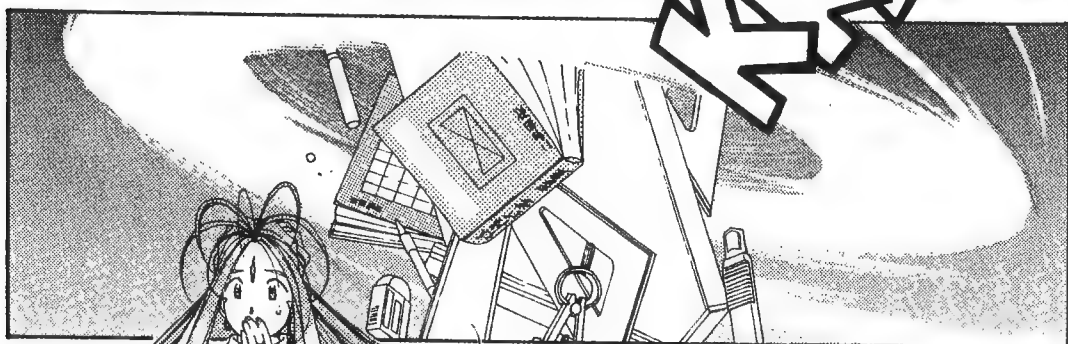
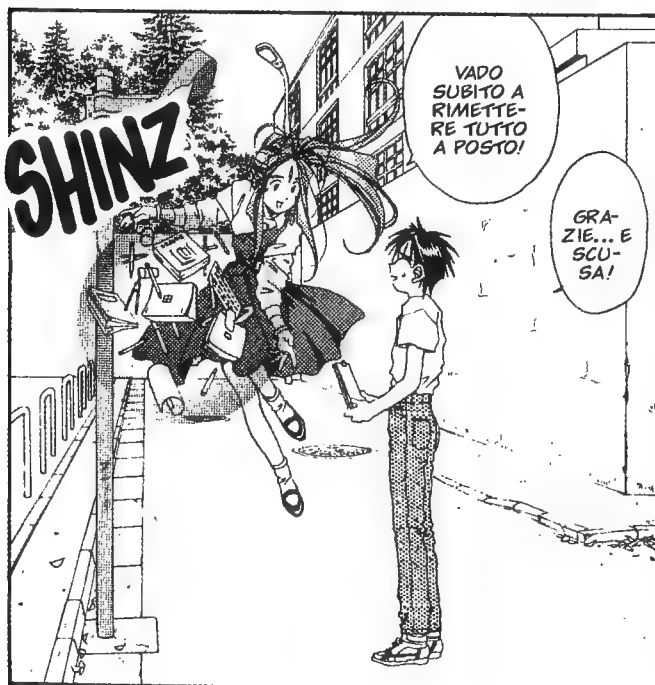
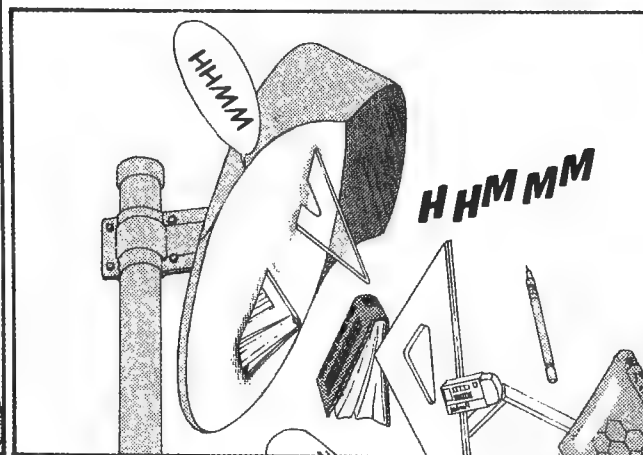
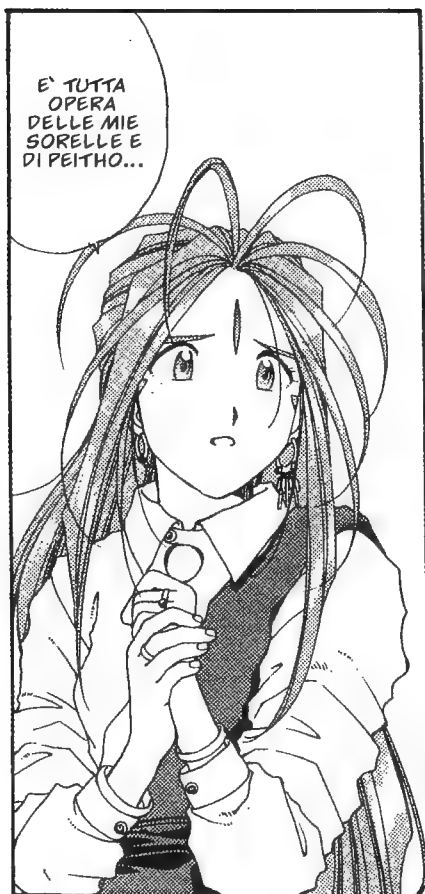
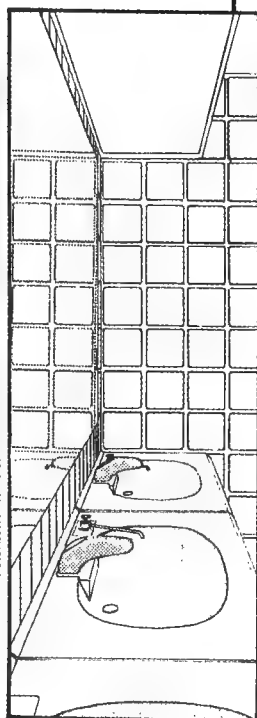
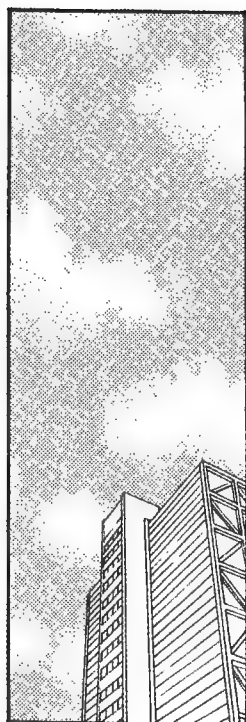
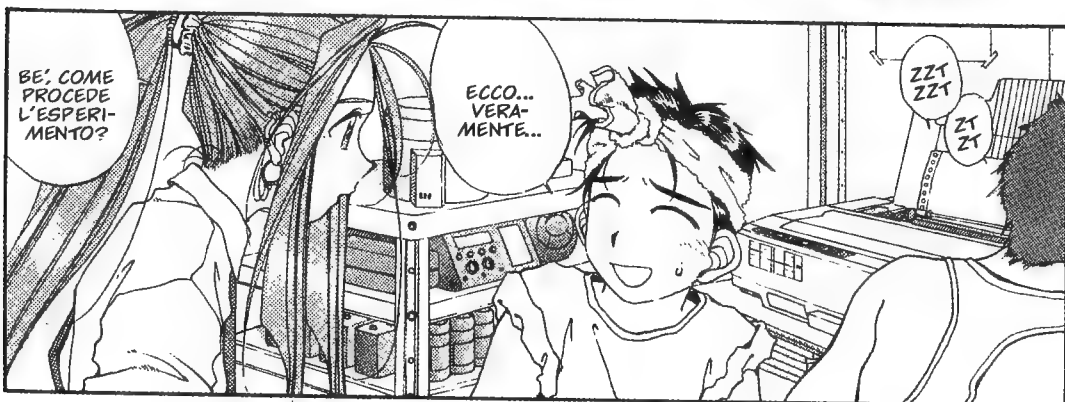
ANDRO' A PRENDERTELA IO!
SE MI DICI DOV'E'...

E' SULLA SCRIVANIA DELLA MIA CAMERA...
BOING
CERCA UNA COSA...
...CHE SI TROVA...
...SULLA SCRIVANIA!
COORDINATE INSERITE!
OBIETTIVO CONFERMATO!
PROGRAMMA PER LO SPOSTAMENTO A DISTANZA... ATTIVATO!

KRAKLE
KRAKLE
OH!
MA CHE DIAVOLO...?!

E` TUTTA OPERA DELLE MIE SORELLE E DI PEITHO...

PERCHE` FATE COSE INUTILI?
NON DISTURBATEMI QUANDO LAVORO!
SAPETE CHE E` UN BELLO STRESS OPERARE CON VOI DUE IN MEZZO AI PIEDI?

HHMMM
HHMMMM

SHINZ
VADO SUBITO A RIMETTERE TUTTO A POSTO!
GRAZIE... E SCUSA!

HHMMMM
ALLORA... A DOPO!

CHISSÀ SE LE MIE SORELLE E PEITHO HANNO FINITO CON LA LORO SFIDA...?
OH!
SCUSA PER IL RITARDO!
ECCOMI QUI!
ECCO... VERAMENTE...
ZZT ZZT
ZT ZT
BE', COME PROCEDE L'ESPERIMENTO?

LA STAMPANTE NON FUNZIONA BENE...

SI TRATTA DI UN MECCANISMO, DUNQUE! LASCIATE FARE A ME!
EHI, RAGAZZINA? COSA TI CREDI DI FARE?

SMETTETELA!
AZIONE!

ZZZT
ZZZT
ZT ZT ZT

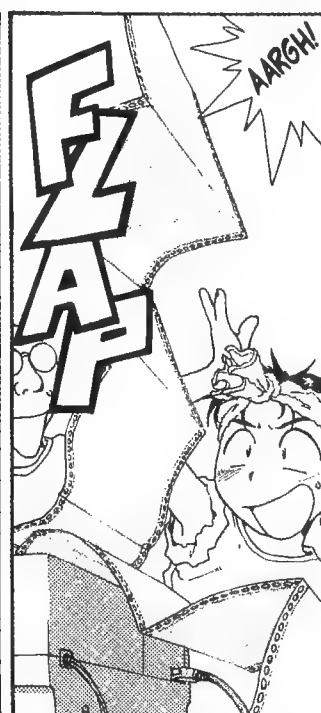
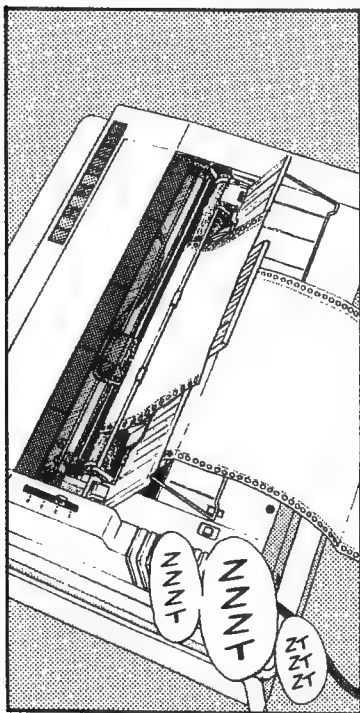
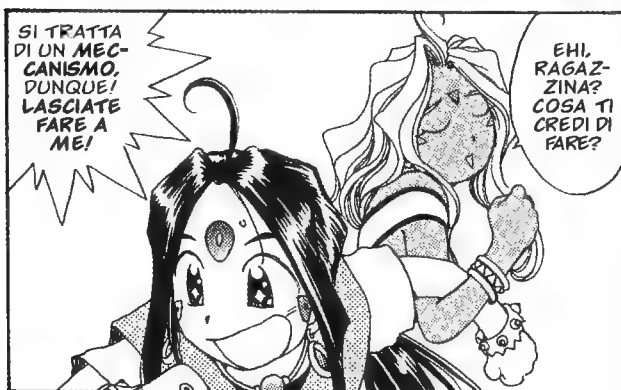
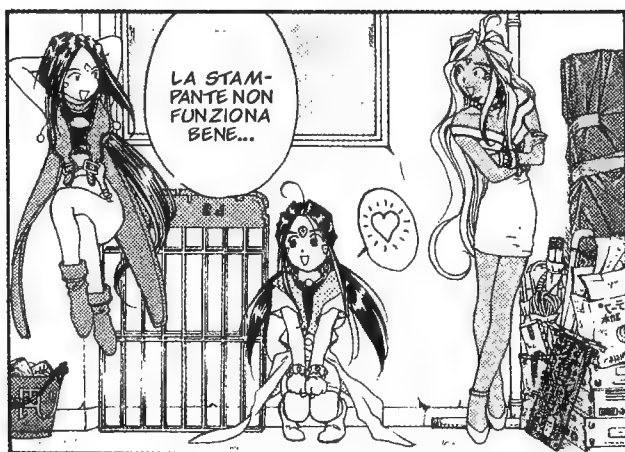
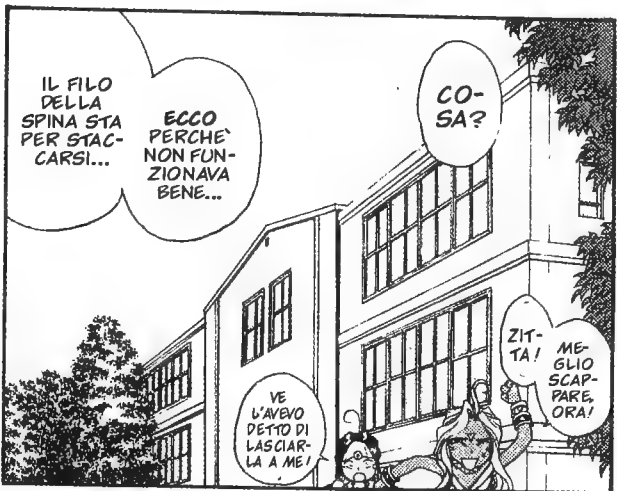
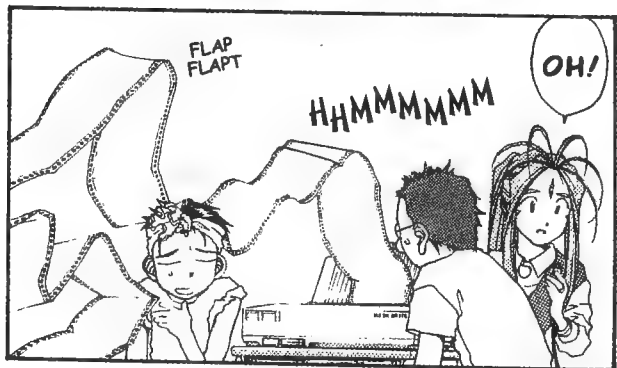
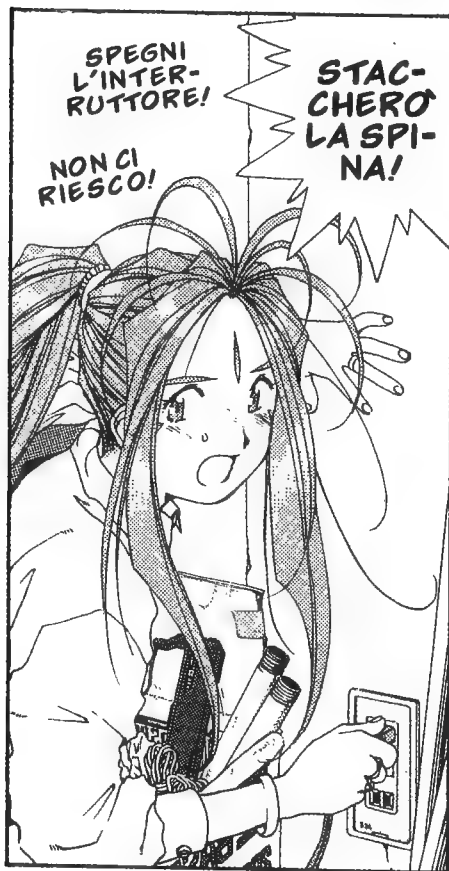
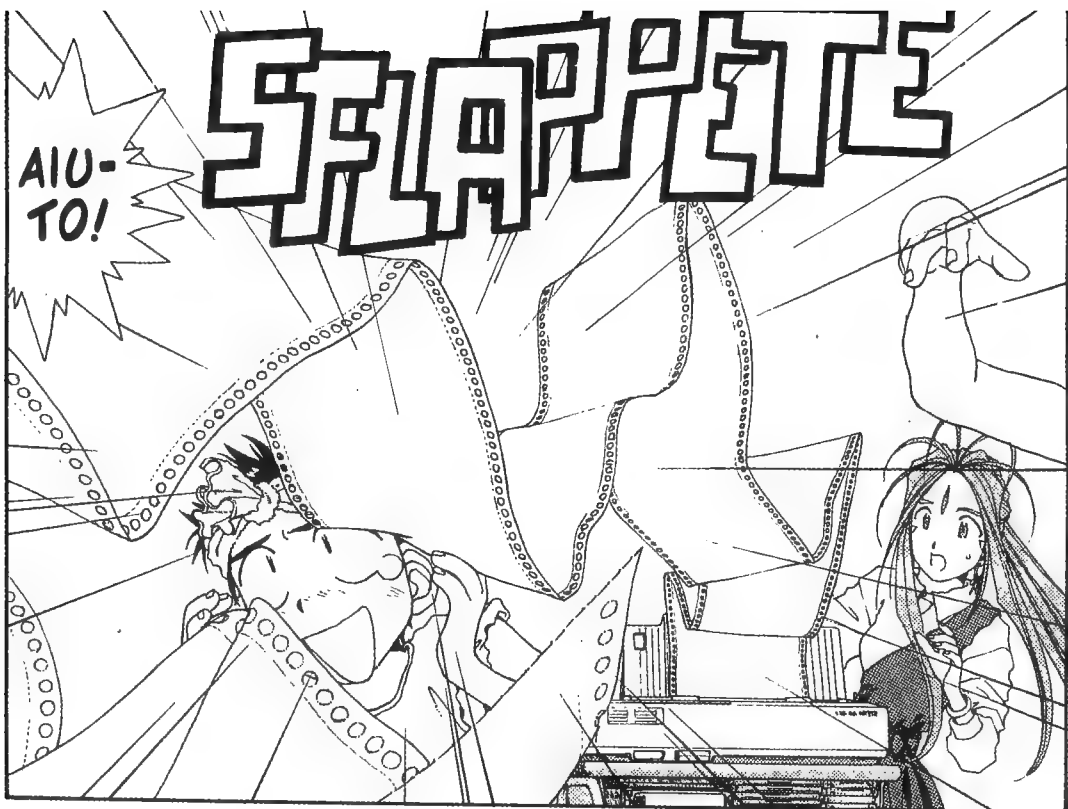
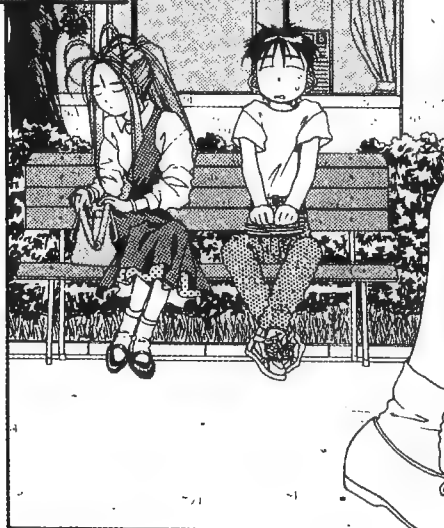
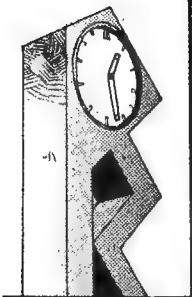
S-SARÀ VERAMENTE TORNATA A POSTO?
ZT ZT
ZT ZT

AARGH!
FLAP

SFLAPPETE

AIU-TO!

AAH!

FIUUUU
ERO UN PO' PRE-OCCUPATO PER COME SAREBBE POTUTA ANDARE A FINIRE...

OH, BE'... COMUNQUE SIA, È FATTA!

EHM...

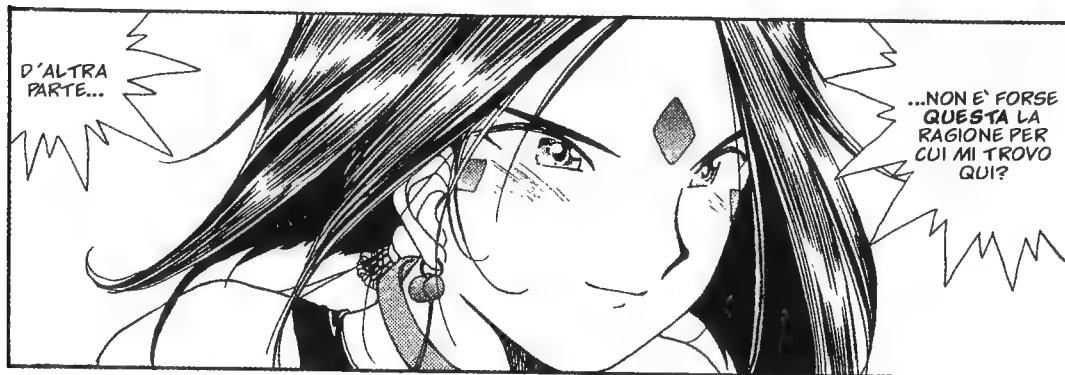
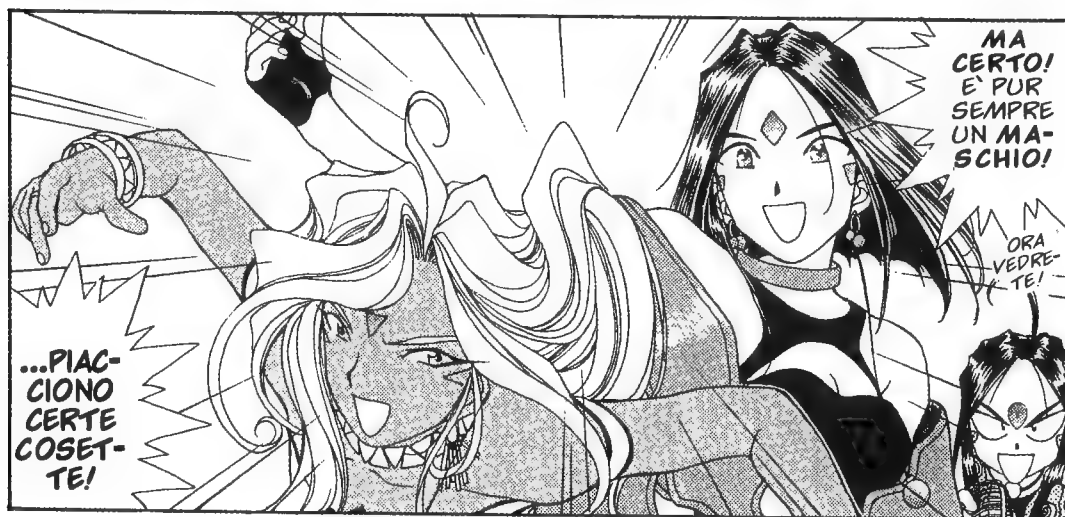
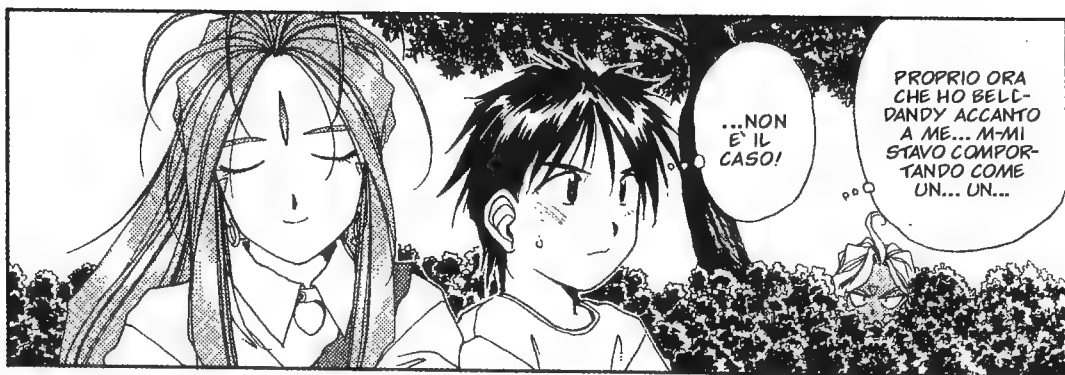
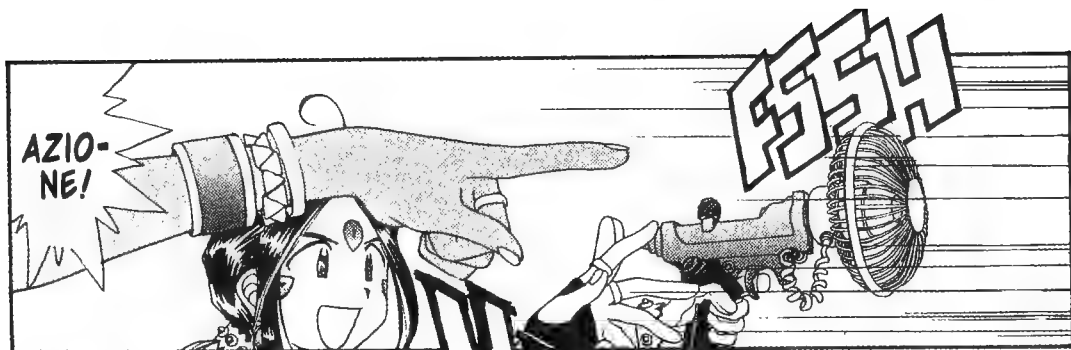
GASP!

PROPRIO ORA CHE HO BELL-DANDY ACCANTO A ME... M-MI STAVO COMPOR-TANDO COME UN... UN...
...NON E' IL CASO!

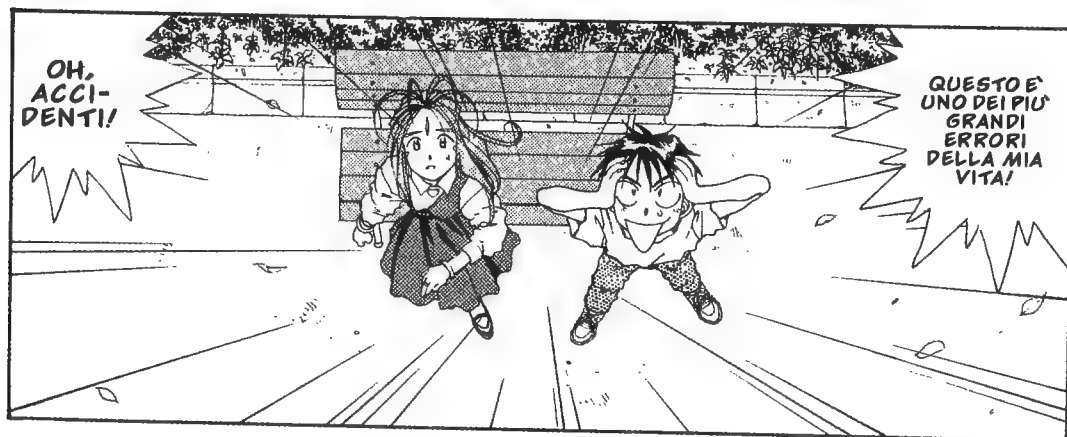
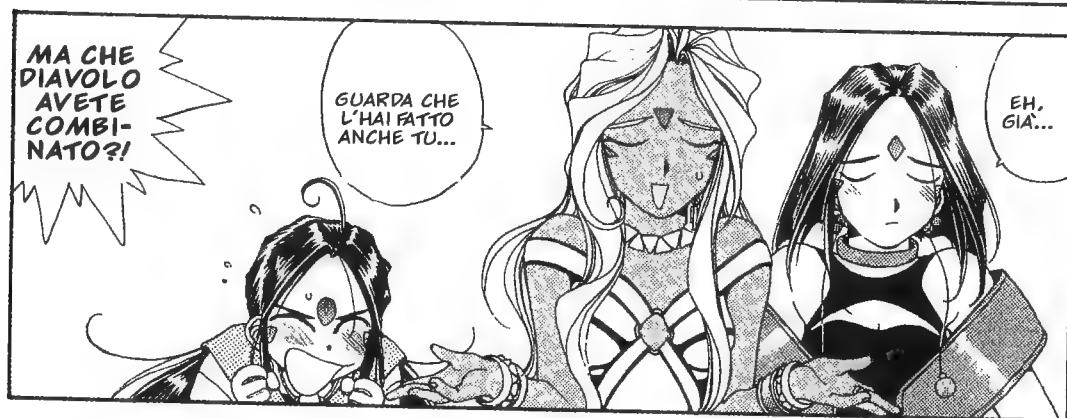
HO CAPITO... A KEI-ICHI...
A-HA...

MA CERTO! E' PUR SEMPRE UN MA-SCHIO!
ORA VEDRE-TE!
...PIAC-CIONO CERTE COSET-TE!

...NON E' FORSE QUESTA LA RAGIONE PER CUI MI TROVO QUI?
D'ALTRA PARTE...

AZIO-
NE!
FSSH
HWOOSH
FWAPPAP

OOOH!

FLAP FLAP
FLAP FLAP
AH!

OH, NO!
WRRRS

OH, ACCI-DENTI!
QUESTO È UNO DEI PIÙ GRANDI ERRORI DELLA MIA VITA!

MA CHE DIAVOLO AVETE COMBI-NATO?!
GUARDA CHE L'HAI FATTO ANCHE TU...
EH, GIÀ...

RITORNA VELOCE TRA QUESTE MIE MANI!

MA CERTO! C'È ANCORA UN MODO PER RECUPERARLO!

HAI RAGIONE! E QUESTA VOLTA NON SBAGLIERÒ!

IL SUO PROGRAMMA È GIÀ ENTRATO IN FUNZIONE!
FERME! NON DOVETE SOVRAPPORRE LE VOSTRE MAGIE ALLA SUA!
ZOTT

THUMP

SORELLINA MIA!

BELL-DANDY!

FLOTT

UH!

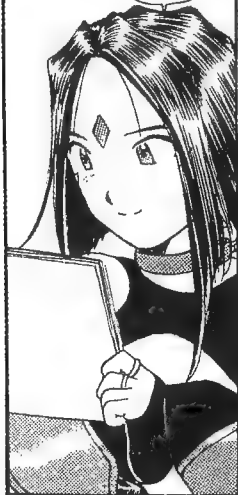
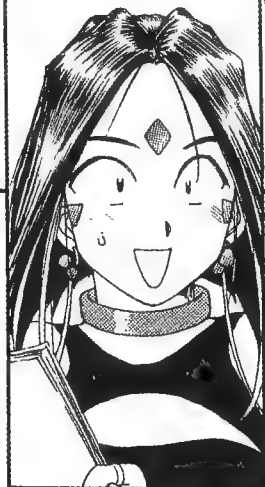
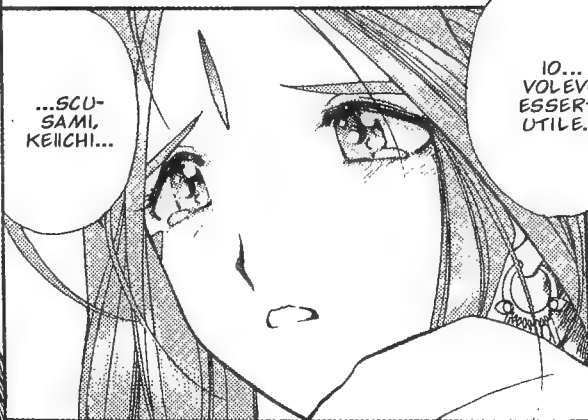
MA CHE...?

UN NUMERO...?

COSA SONO QUESTI NUMERI?
OH, NO!
GUARDA DOV'È FINITO!

EHI! DA DOVE SALTA FUORI QUESTA ROBA?! NON SONO I MIEI DATI!

FSSH
BOOM

MMM... OTTIMO LAVORO!
NON PER NULLA SONO UNA DEA DI PRIMO GRADO!
ECCO QUA...
EHI, KEI... ICHI?
...SCUSAMI, KEIICHI...
IO... VOLEVO ESSERTI UTILE...
OH, KEI-ICHI...
MA CHE STAI DICENDO?
CERTO CHE MI SEI STATA UTILE!

QUEL RAGAZZO NON MI PRENDE NEMMENO IN CONSIDERAZIONE...

È STATA COLPA TUA, URD!

E ALLORA TU, CHE SEI UNA DEA DI SECONDO GRADO?!

VERAMENTE ORA LO SEI ANCHE TU!

NON RIESCO PROPRIO A CAPIRE...

PERCHÉ È TANTO AFFASCINATO DA QUELLA BELLDANDY?

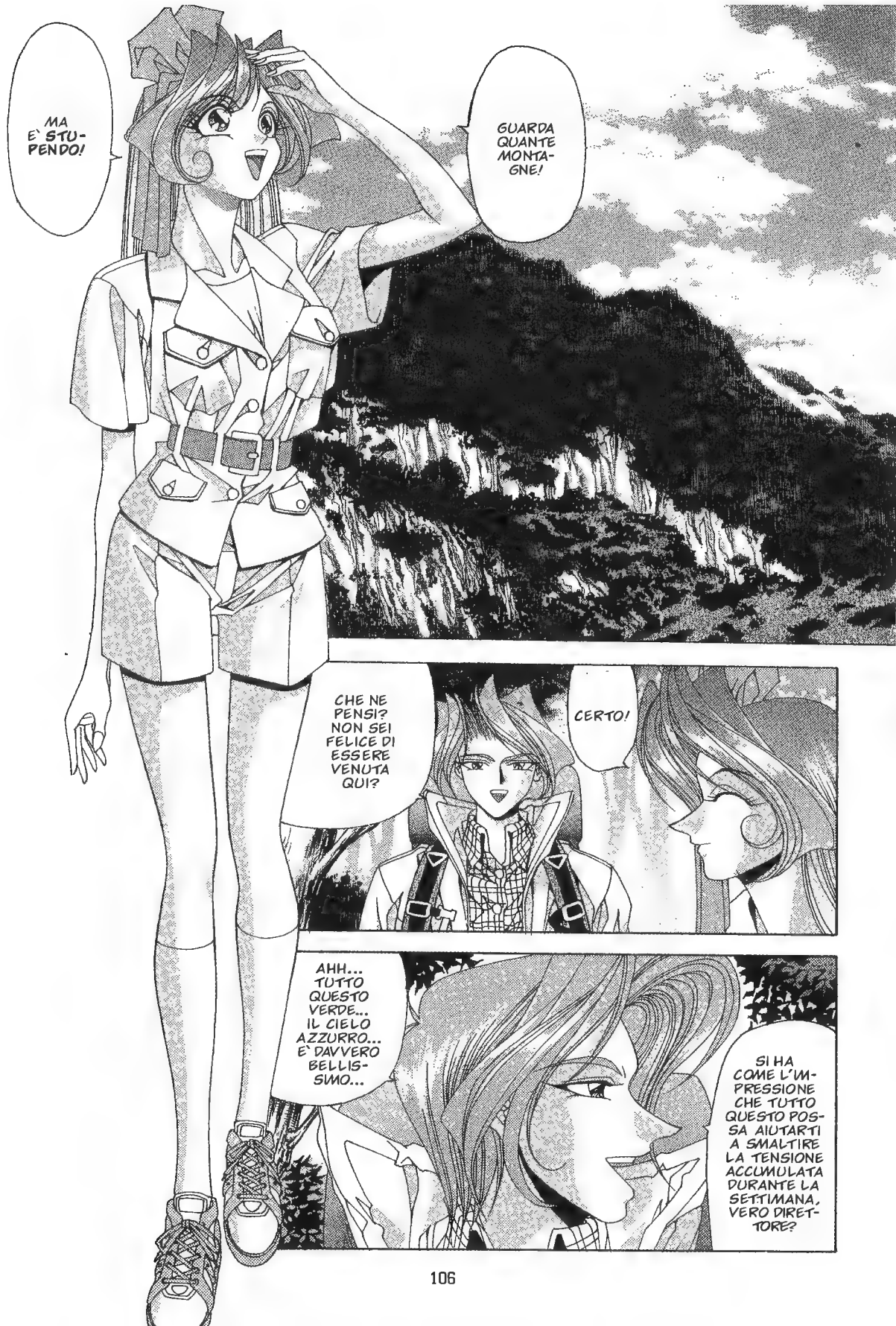
UH?

PER PEITHO

COM'E' POSSIBILE? COM'E' POSSI-BILE CHE KEI-ICHI MORISATO POSSA SUSCI-TARE QUESTO GENERE DI SENTIMENTI IN UNA DEA DI PRIMO GRADO COME LEI?

...E PERCHE' STA INI-ZIANDO A SUSCITARLI ANCHE IN ME...?

OH MIA DEA! - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
RIUSCIRANNO I NOSTRI AMICI A SOPRAVVIVERE NEL BOSCO IN CUI SONO MISTERIOSAMENTE SCOMPARSI?

GUARDA QUANTE MONTAGNE!
MA È STUPENDO!
CHE NE PENSI? NON SEI FELICE DI ESSERE VENUTA QUI?
CERTO!
AHH... TUTTO QUESTO VERDE... IL CIELO AZZURRO... È DAVVERO BELLISSIMO...
SI HA COME L'IMPRESSIONE CHE TUTTO QUESTO POSSA AIUTARTI A SMALTIRE LA TENSIONE ACCUMULATA DURANTE LA SETTIMANA, VERO DIRETTORE?

STO PROPRIO DA CANI!
MI VIENE LA NAUSEA..
HANF
HANF
MI SENTO MORIRE!
HUH... HUH... QUI NON SI RESPIRA... HHH...
THUD
CHE VERGOGNA!
CAPOSEZIONE! HO TROVATO UNO SCOIATTOLO!
SECONDO ME DICI COSÌ SOLO PERCHÈ NON SEI ABITUATA A FARE DEL MOVIMENTO...
IO ODIO LE MONTAGNE! NON SI RIESCE A CAMMINARE, E CI SI SPORCA TUTTI!
E SMETTILA... SOLO PERCHÈ HAI CAMMINATO UN PO'...

GUARDA QUANT'È CARINO!
QUE-STO È UN ORSO!

GAM-BE, GEN-TE!
EHI! ASPET-TAMI!
FERMI! NON LO SAPETE CHE IN CASI COME QUESTO BISOGNA FINGERE DI ESSERE MORTI?!
CO-SA?
OH?

HANF HANF!
MA COS'HO FATTO DI MALE PER MERITARMI QUESTO?!
HUFF ...

E POI MI AVETE FATTO VENIRE QUI CON L'INGANNO! SE LO SAPEVO, COL CAVOLO CHE MI FREGAVATE IN QUESTO MODO!
MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO?!
SEI STATA TU A PROPORMI DI FAR VEDERE LA NATURA A SAYURI!

ADESSO BASTA!
NON E' PROPRIO IL CASO DI METTERSI A LITIGARE IN QUESTO MOMENTO! SIAMO COI PIEDI IN UN PANTANO DI GUAI E NON SAPPIAMO COME USCIRNE!

QUALE PANTANO?
QUI C'E' SOLO ERBETTA FRESCA...
RIPENSANDOCI BENE... QUALCUNO HA IDEA DI DOVE CI TROVIAMO ORA?

NON VORRAI MICA DIRE CHE CI SIAMO PERSI?!
BE', SEMPRE MEGLIO CHE ESSERE DIVORATI DA UN ORSO, NON TROVI?

SU, NON PREOCCUPARTI! PENSA CHE HO PORTATO CON ME ADDIRITTURA UNA CARTA GEOGRAFICA!
AAARGH! È PER QUESTO CHE ODIO LA MONTAGNA!
地図
D'ALTRA PARTE, UN GENIO DEL MIO STAMPO NON SI LASCIA MAI COGLIERE DI SORPRESA!

COSA DIAVOLO CE NE FACCIAMO DI UNA CARTA GEOGRAFICA DELL'INTERA NAZIONE, SE DOBBIAMO USCIRE DA UN BOSCO?!
ALLORA SEI PROPRIO UN IDIOTA!

S-SAKAZAKI... QUQUESTA È LA CARTA GEOGRAFICA DEL GIAPPONE, VERO...?
CERTO!

GIRA-GIRA!

BASTERÀ VEDERE DOV'È IL NORD E CE LA CAVEREMO... FORSE...
ABBIA FIDUCIA... HO PORTATO PERFINO UNA BUSSOLA!

OOH, CHE CARINA! GUARDA COME GIRA!
DIVERTENTE, VERO? SEMBRA QUASI UNA ROULETTE!
È VERO! ANZI, PERCHÉ NON CI METTIAMO SUBITO A GIOCARE? IO PUNTO SUL NERO!

NON CAPISCO PERCHÉ LA BUSSOLA SIA IMPAZZITA!
QUESTO NON SARÀ MICA UN BOSCO MAGICO... UNO DI QUELLI IN CUI, UNA VOLTA ENTRATI, NON È PIÙ POSSIBILE USCIRE...
SEMBRA UN EPISODIO DI X FILES!
COS'È, IL CAMPIONATO DELLA SCEMENZA?
SMETTETELA DI DIRE STUPIDAGGINI!

UN MOMENTO! E SE QUESTO ACCADESSE PER COLPA DI SAYURI?
OH?

MA CERTO! I SENSORI DI SAYURI HANNO FATTO IMPAZZIRE IL CAMPO MAGNETICO DELLA BUSSOLA!
COM'È POSSIBILE CHE UN GENIO DEL MIO CALIBRO NON SE NE SIA ACCORTO PRIMA? MEGLIO CHE NON SI SAPPIA IN GIRO, O LA MIA REPUTAZIONE NE POTREBBE RISENTIRE!

UN BOSCO MAGICO!? MA CHE RAZZA DI ASSURDITÀ ANDATE DICENDO?
BASTERÀ RIFARE AL CONTRARIO LA STRADA CHE ABBIAMO PERCORSO PER VENIRE QUI, E TROVEREMO SUBITO LA VIA D'USCITA! SEGUITEMI!
TU RICORDI LA STRADA CHE ABBIAMO FATTO?

E DAI, CHISATO... NON DANNARTI L'ANIMA! NESSUNO TI PRENDERÀ IN GIRO PERCHÈ TI MANCA IL SENSO DELL'ORIENTAMENTO...
SILENZIO! SE DICO CHE QUESTA È LA STRADA GIUSTA, QUESTA È LA STRADA GIUSTA!
ECCO... SI È PERSA SUL SERIO...
SEGNO
SENTI, CHISATO... È GIÀ LA TERZA VOLTA CHE PASSIAMO DI QUI!

È PERICOLOSO MUOVERSI AL BUIO...
FORSE SARÀ MEGLIO BIVACCARE DA QUESTE PARTI!

MI MERAVIGLIO DI LEI, DIRETTORE... NON SI DICONO LE PAROLACCE!
HO SOLO DETTO CHE DOBBIAMO ACCAMPARCI!

TUMP
PERCHE` STAI TREMANDO? GUARDA CHE NON CI SONO FANTASMI IN GIRO...
MA QUALI FANTASMI?! HO SOLO FREDDO!

ANCHE SE SIAMO IN PRIMAVERA, DI SERA FA SEMPRE FREDDO!
HAI UN ACCENDINO, SAKAZAKI?
NO!
E POI SAREBBE MEGLIO UN ACCENDISI...

NON ABBIAMO ALTRA SCELTA! DOVREMO ACCENDERE IL FUOCO SFREGANDO DEI PEZZETTI DI LEGNO...
FORZA, RAGAZZI... ENERGIA!

E-ENERGIA...?
FORSE... CONCENTRANDOMI...

OOHMMMM...
PIEGATI... PIEGATI...

NON QUEL TIPO DI ENER-GIA!
SMETTILA DI FARE IL CRETINO E INIZIA A USARE LE MANI!
OK, CAPO! GUARDA QUESTA, ALLO-RA!
FILO DI NYLON
SFRIT
SFRIIT
MMM... UHMM...
SFRIT
COSA STA FACEN-DO IL DIRET-TORE?
USA UN METODO ANTICHIS-SIMO PER ACCENDERE IL FUOCO!
OH! STA FACENDO FUMO! CHE MERAVIGLIA!
SFRIIT

FORZA, DIRET-TORE! ANCORA POCO ED È FATTA!
NNNH...
SFRIT SFRIT

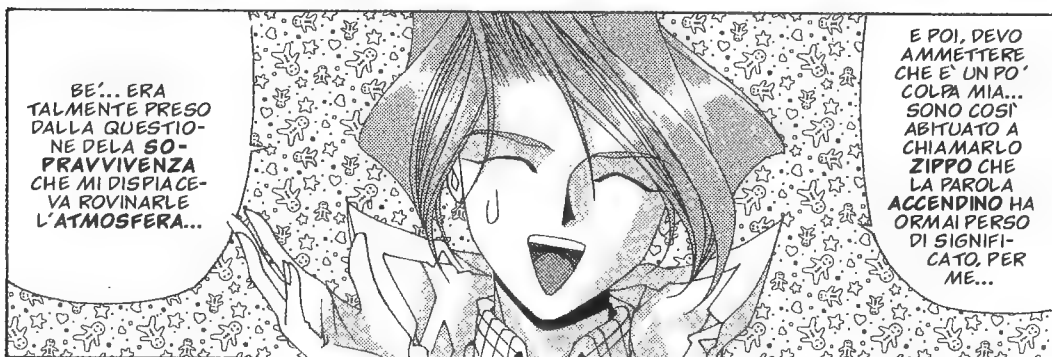
IL CALORE SVILUPPATO DALL'ATTRITO GLI HA FATTO ACCENDERE IL FUOCO SULLE MANI INVECE CHE SUL LEGNO...
AHI-AHI-AHI!
MI CHIEDO SE QUESTO NON ABBIA QUALCOSA A CHE FARE CON LA FACCENDA DELL'AU-TOCOMBU-STIONE DEL CORPO UMANO...

L-LE MIE POVERE MANI... NON CE LA FAC-CIO PIÙ...

NON SI PREOC-CUPI, DIRET-TORE!
CONTI-NUERÒ IO!

ZIPP

COS...?!

PERCHE` POCO FA MI HAI DETTO CHE NON AVEVI L'ACCENDINO, MALEDIZIONE A TE?!

E POI, DEVO AMMETTERE CHE E` UN PO' COLPA MIA... SONO COSI` ABITUATO A CHIAMARLO ZIPPO CHE LA PAROLA ACCENDINO HA ORMAI PERSO DI SIGNIFICATO, PER ME...
BE'... ERA TALMENTE PRESO DALLA QUESTIONE DELA SOPRAVVIVENZA CHE MI DISPIACEVA ROVINARLE L'ATMOSFERA...

L-LASCIAMO PERDERE...
INTERESSANTE... E COSI` NELL'ANTICHITA` GLI UOMINI ACCENDEVANO IL FUOCO SCAMBIANDOSI BATTUTE STUPIDE?

HOUUU
HOUUUU

CHE FAME...
ASPETTI UN MOMENTO...

SE NON SBAGLIO, AVEVO PORTATO DELLE MERENDINE...

...E QUESTO È TUTTO?
QUI NON C'È NULLA CHE POSSA ESSERE CONSIDERATO CIBO VERO E PROPRIO...
D'ALTRA PARTE NON AVEVAMO PROGRAMMATO DI PASSARE LA NOTTE QUI... CHI POTEVA PREVEDERLO?
E POI AVEVAMO DECISO DI NON SPENDERE PIÙ DI CINQUECENTO YEN PER LE MERENDE!
POTATO
tard cake
納豆 SNACK
Coffee
せんべい

ALLORA IO MANGIO LE PATATINE!
UH?

COSA...
ASCOLTAMI BENE, SAYURI... QUESTI POCHI VIVERI SONO DAVVERO IMPORTANTI PER NOI...

NON SAPPIAMO QUANDO RIUSCIREMO AD ANDARCENE DA QUESTA MONTAGNA, PERCIÒ DOVREMO TIRARE AVANTI FACENDOCI BASTARE CIÒ DI CUI DISPONIAMO... E COME VEDI NON È MOLTO... QUESTO SIGNIFICA CHE NESSUNO DI NOI PUÒ PERMETTERSI DI SCEGLIERE PER PRIMO...
...SENZA TENER CONTO DEGLI ALTRI!

EHI, DIRETTORE! SA CHE QUESTA TORTINA È DAVVERO NIENTE MALE?
BE', FORSE NON HAI ASSAGGIATO QUESTI DELIZIOSI SALATINI!
COS...?!

NON POTETE MANGIARE SENZA CHIEDERE IL PERMESSO!
SIETE DUE MALEDETTI!

CI TROVIAMO IN UNA SITUAZIONE CRITICA! NON POSSIAMO AGIRE AVVENTATAMENTE!
LO SO...

EHI, GUARDATE! QUALCUNO HA RISCRITTO A MANO LA DATA DI SCADENZA...
...ED È PROPRIO PER QUESTO CHE DOBBIAMO MANGIARE TUTTE LE MERENDINE CHE ABBIAMO... SCADONO PROPRIO DOMANI!

EHM...
NON TI SORGE IL DUBBIO CHE DOMANI POTREMMO AVERE DEI GROSSI PROBLEMI?
CREDI CHE SAZIANDO OGGI IL TUO APPETITO SI RISOLVERÀ TUTTO?

HOWWWW!
SEI SEMPRE IL SOLITO INCO...

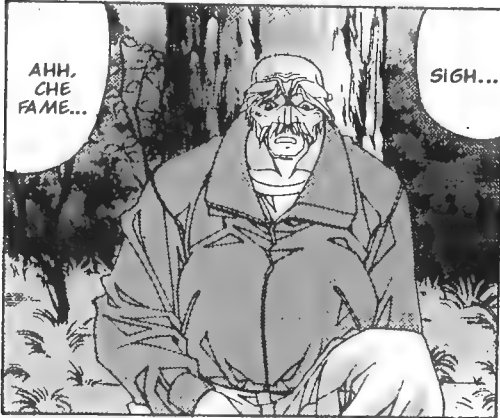
SI' E' PROPRIO BUONO, QUESTO TE'
L'AVETE SENTITO?
HOWWWW!

STANOTTE NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE DORMIRE UNO ALLA VOLTA E FARE TURNI DI GUARDIA...
RIPENSANDOCI BENE... POCO FA SIAMO STATI AGGREDITI DA UN ORSO...

HOWWWWW!
HOWWWW!
HOW HOW HOW
HOWWWWW!

AAH... RONF... GNM GNM... CHE BELLA MANGIATA...
E' IL TUO TURNO! SVEGLIATI! FORZA!

SECONDO GIORNO TRA I MONTI...

LO RICORDO BENE PERCHÈ NESSUNO SI ERA SVEGLIATO, E COSÌ FUI COSTRETTA A FARE LA GUARDIA PER TUTTA LA NOTTE...
CHE SONNO... CHE FAME...

AHH, CHE FAME...
SIGH...

HO UNA GRAN FAME...
CON TUTTA QUELLA TRIPPA SI PERMETTE DI...?
MMM... CHISSÀ IN QUANTE BISTECCHE POTREBBE ESSERE DIVISA...

HO RACCOLTO UN PO' DI LEGNA!
OGGI FAREMO PROPRIO UN BEL FALÒ!

SE IL DIRETTORE FOSSE UN MAIALE... POTREMMO ARROSTIRLO TUTTO INTERO... CUOCERLO ALLO SPIEDO A FUOCO LENTO...
UH?
ECCO IL CAPOSEZIONE!
EHI, SAKAZAKI!
TOSHIYA!
COM'È ANDATA?
NIENTE DA FARE! CI SONO SOLO MONTAGNE A PERDITA D'OCCHIO!
TEMO CHE CAMMINANDO CI SIAMO SPOSTATI SEMPRE DI PIÙ A VALLE, MA DAL LATO SBAGLIATO... SIAMO CIRCONDATI DAL BOSCO!

OH, MIO DIO... OLTRE A NON AVERE CIBO... DOVREMO PURE INIZIARE AD ARRAMPICARCI...
CONTINUANDO COSÌ... MORIREMO DI FAME...
RICORDATE SEMPRE CHE VI TROVATE IN COMPAGNIA DEL PIÙ GRANDE GENIO DEL VENTESIMO SECOLO E CHE QUINDI UNA SOLUZIONE C'È SEMPRE!
NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI!
OH, QUESTO NON ACCADRÀ!
GUARDATE! HO TROVATO DEL CIOCCOLATO!
COLATE
OH, NON MOLTO DISTANTE DA QUI...
E DOVE L'HAI TROVATO?
AAARGH!
ERA NELLA NELLA TASCA DELLA GIACCA DI QUESTO TIPO, ASSIEME AL SUO TESTAMENTO!

MA
QUESTO
È..
UH?
COS...?!

BATT
BATT
BATT

È UN
ELICOT-
TERO!

UN... UN
ELICOTTE-
RO?! OH...
TI PREGO...

AIUTO! AIUTO!
EHI! EHI! SIAMO QUI!
SWING

BAT BAT BAT
NON ANDATE VIA! AIUTO!
VENITE DA QUESTA PARTE!

COME?
LO VADO A CHIAMARE IO!

SWING
WHUP
EHI, ELICOTTERINO!
TAP

WHIZ
GRAB
SHA
AAH! COS'E' STATO?!
SPAFF
OOPS!

EHI! PERCHE` NON VOLI PIU`!

AVREMMO DOVUTO SPIEGARE **PRIMA** A SAYURI CHE IL PESO DI UN ANDROIDE COME LEI, NONOSTANTE LE APPARENZE, E` DI **MOLTO** SUPERIORE A QUELLO DI UNA PERSONA...

ABBANDONIAMO L'ELICOTTERO!

NO! E` IL MIO YUKIKAZE! NON VOGLIO!

OH, NO!

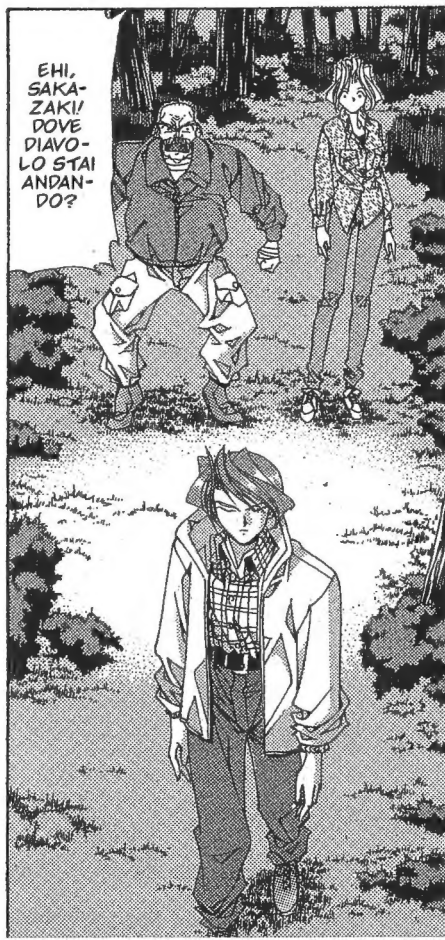
WROOOO

ABBIAMO PERSO IL MOTORE! NON CE LA FAREMO!

SBOING

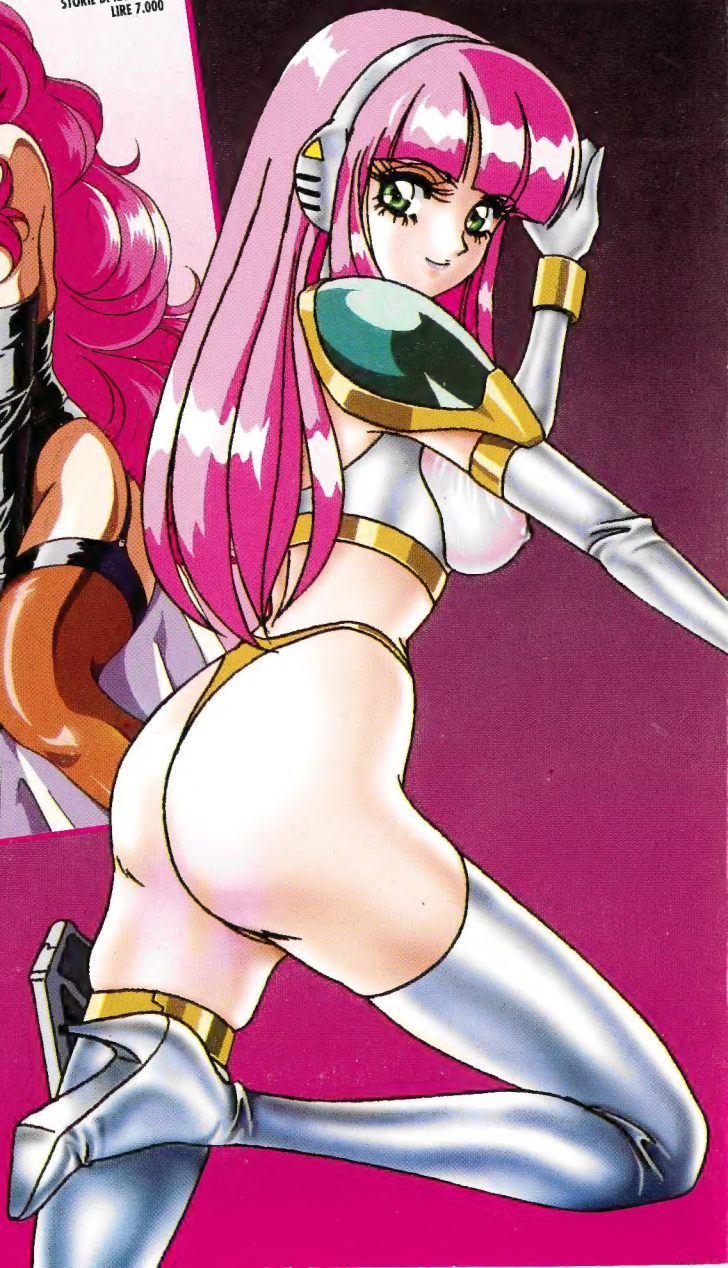
MEGLIO LASCIAR PERDERE...

NON AGITARTI! YUKIKAZE NON MI HA MAI TRADITO!

BOOOOOM

EHI, SAKAZAKI! DOVE DIAVOLO STAI ANDANDO?
È SOLO COLPA MIA...
...PER CUI MI ASSUMO LA RESPONSABILITÀ DI PROCURARVI I VIVERI! VOI PENSATE A RIPOSARVI!
COSA?! SAKAZAKI PENTITO E RESPONSABILIZZATO...?
FORSE LA FAME GLI STA CREANDO DEI PROBLEMI AL CERVELLO...
OH?

CALMBREAKER - CONTINUA

SIETE PRONTI PER UN AUTUNNO
VERAMENTE CALDO?

Grandi autori, racconti brevi, computer grafica: anche un manga erotico può essere d'alta qualità... e ve lo dimostreremo!

EROTIKAPPA

Storie di Kappa 36 a settembre!